Play Online最終号！　それでもネットワークゲームは熱い!!

2001年5月1日発行（毎月1回1日発行）　第4巻第5号通巻35号　1999年11月12日第三種郵便物認可

月刊プレイオンライン

Play Online

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

5

MAY 2001
No.035

緊急プレビュー

ミストⅢ エグザイル

名作アドベンチャーゲームの待望の続編が登場！

Sacrifice

ビッグタイトル高密度攻略

- ■サクリファイス
- ■フェイト オブ ドラゴン
- ■ジャイアンツ
- ■COLIN McRAE RALLY 2.0

特別企画

ブロードバンドの本命"ADSL"を導入して1.5Mbpsのゲーム環境を構築しよう

付録CD-ROM

●ジャイアンツ ●スターランサー ●ウィザードリィ クロニクル ●CRルパン三世X ●HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2002 ●ONI

注目ゲーム11作品を収録した
体験版コレクション

sacrifice™
サクリファイス
神々の咆哮
さあ、我が与えし力、
存分に使うがいい…。
サクリファイス日本公式サイト SACRIFICE.ZOO.CO.JP
株式会社ズー
http://www.zoo.co.jp/
〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
http://www.m3e.co.jp/
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社
Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™
SACRIFICE™ ©2000, Shiny Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Sacrifice, Interplay, the Interplay logo and "By Gamers. For Gamers." are trademarks of Interplay Entertainment Corp. Shiny and the Shiny logo are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. Uses Smacker Video Technology. Copyright © 1994-2000 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2000 by RAD Game Tools, Inc. All other copyrights and trademarks are property of their respective owners. All Rights Reserved.
Shiny ENTERTAINMENT

まよっちゃったの…。
ボク、おうちにかえりたいの…できますか？
ボクのおうち
ドコ？
ゲームパッド対応
SHEEP
シープ
新感覚！
羊飼いアクションゲーム
ひつじ達を目的地まで運んであげましょう
プリティーシープ
色々大変身
バウンドシープ
パラシュートシープ
シープスイッチガン
ペチャンコシープ
モヒカンシープ
箱詰めシープ
冷凍シープ
宇宙服シープ
MEP
empire INTERACTIVE
www.empireinteractive.com
Created by Eye Productions Limited for Empire Interactive Europe Limited.
©1999 2000 2001 Empire Interactive Europe Limited.
販売元: M3 DIGITAL エムスリイエンタテインメント株式会社
発売元: 株式会社ズー 〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561

フレッツ・ISDNなら
ベーシックプランがおすすめ!
24時間使い放題、1,950円/月。

ベーシックプラン	月額1,950円	24時間使い放題 入会金無料	フレッツ・ISDN対応

※フレッツ・ISDNはNTT地域会社の提供するISDN通話料定額制サービスです。

バリュープラン	月額1,300円	朝から晩まで使い放題 入会金無料

※22:00〜5:00は、0088の全国共通アクセスポイントでご利用できます。

◎モバイルプラン：月額980円／モバイルユースに最適・入会金無料
※詳しくはODNサポートセンターまで ＊専用の申込用紙でのお申込みとなります。

通話料込みのまるごとプランも選べます。

1秒毎の課金計算だから、ムダなくおトク!!

「まるごと 1」	「まるごと 5」	「まるごと 10」	「まるごと 20」
1時間まで400円／月額	5時間まで1,400円／月額	10時間まで2,350円／月額	20時間まで4,700円／月額

※上記時間を超過の場合、10円／分がかかります。

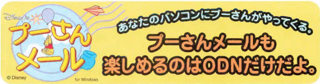
大容量回線で、スイスイつながる。 日本テレコムならではの大容量回線（東京〜大阪2,400Mb/s）だから、インターネットに高速アクセス。アクセスポイントも全国主要177都市に設置され、今後さらに増強予定です。

サポート体制&コンテンツも充実。 困ったときは、通話料無料のODNサポートセンターへ。専門のスタッフがさまざまな質問・トラブルを解決します。また、ODNにはコンテンツもいっぱい。ネットショッピングや占い、ゲーム、チャットなど盛り沢山です。

入会は本誌付録CD-ROMで簡単ラクラク。

＊ODN定額制サービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。＊記載の価格は消費税別
＊記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。 ＊「電話代」：インターネット接続時の「通話料」

安心インターネット
ODN
Open Data Network



こだわりのマルチアクセスサイト J-STYLE OPEN!

●お問い合わせは：ODNサポートセンター 0088-86（ODNサービス案内・無料） 0088-85（ODN接続サポート・無料）
9:00〜21:00（平日）9:00〜18:00（土・日・祝祭日）
<E-mail>odn-support@odn.ad.jp（ODNサービス案内）
詳しくは、ODNホームページへhttp://www.odn.ne.jp/

ODNのADSL J-DSLサービスが2月よりスタート!
★★★★ 超高速・常時接続が5,800円/月（J-DSLパーソナル）★★★★
J-DSLのお申込み お問い合わせは　ODNサポートセンター J-DSL担当デスク［受付時間］平日のみ 9:00〜18:00（土・日・祝祭日は除く）
0088-222-375（通話料無料） ［E-mail］info-adsl@odn.ad.jp

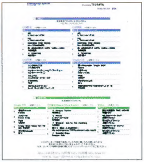
マイラインは日本テレコムでOK!
お申込み お問い合わせは　0088-87（通話料無料）［受付時間］9:00〜21:00（年中無休）

おもしろさ120%! ODNには楽しいコンテンツがいっぱい!

最新のCD売上げ・レンタルランキングを毎週速報!!

「Ranking Data」

ランキング通のあなたにおすすめなのが、ツタヤレコードチェーンのCD売上げ・レンタルランキングを毎週伝えてくれる「Ranking Data」のコーナー。CD総合・邦楽・洋楽・シングル ベスト5に加え、詳細ページではベスト20位まで知ることができます。



みんなが楽しめるコンテンツがいっぱい。

検索や最新ニュース、チャンネル、チャットなど盛り沢山

「ODNエキサイト」

ODNは、新しいインターネット情報提供サービス。検索サービスや最新ニュース、チャンネル、チャットなど豊富なサービスを用意。「マイODNエキサイト」に登録すると、トップページに表示する項目を指定できます。

12の質問の回答すべてが一致した男女をマッチング

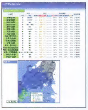
「ODN 赤い糸をさがせ」

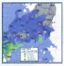
この世の中には自分と同じ趣味や嗜好を持った相手がきっといるはず。そんな赤い糸で結ばれたような二人を引き合わせてくれる新企画。使い方はとても簡単、12の質問に答えていくだけ。すべてにマッチした相手がいると、翌日にメールが届きます。

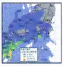
おでかけ前のお天気チェック!3時間後の降雨状況までわかる

「ODN Weather Radar」

ODN Weather Radarは、天気予報とはひと味違ったウェザーエンターテイメント。ODNトップページの都市をクリックすれば、各エリアの詳細な天気予報にくわえ、3時間分の降雨予測を地図表示。これがあれば、傘が必要かどうか、一目でわかります。







本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

「ODNスターターキット」利用法

for Windows® 95/98/2000※/ME

らくらくサインアップ

スターターキットご使用の前に、パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにしておいて下さい。

*本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。 *64MB以上のメモリを推奨します。

※Windows 2000でご利用のお客様は、"administrator"権限にてログインした環境で使用して下さい。※一部、サインアップ画面、手順等が異なる場合がございますので、ご了承下さい。

スタート

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。ODNスターターキットが起動します。

*ODN収録フォルダ名は雑誌によって異なります。収録フォルダ名は、CD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③スターターキットについての注意事項が表示されます。よくお読みの上、「同意する」をクリックして下さい。

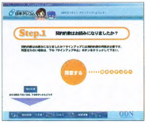
④自動的にダイヤルアップを開始し、オンラインサインアップ専用サーバに接続します。

⑤サーバに接続するとInternet Explorerが自動的に起動します。

*ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

サインアップ

①[STEP1 契約約款の確認]



接続に成功するとサインアップのTOP ページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。

②[STEP2 サービスプランの選定]

ご利用されるサービスプランが決まっている場合は、「次に進む」をクリック。

③[STEP3 お支払い方法の選択]

お支払い方法を選択して下さい。お支払い方法は、「クレジットカード」または請求書による「口座振替・窓口払い」から選べます。※

④[STEP4 アクセスポイントの選択]

バリュープラン・ベーシックプランをご希望の場合は、ご利用になられるエリア、都道府県を地図上でクリックして下さい。

ODNまるごとプランをご希望の場合は上の画面の右下の説明部をクリックして下さい。サービス説明の画面が表示されます。内容をご確認の上、「次に進む」をクリックすると⑥の画面が表示されます。

⑤▼ボタンを押して、メニューを開き、お近くのアクセスポイントを選択します。選択したら、「次に進む」をクリック。

⑥[STEP5 必要事項の入力]

ご利用されるプランを選択後必要事項を入力し、アンケートにお答え下さい。入力が完了したら、「次に進む」をクリック。

*お支払い方法によって入力画面は異なります。

*お客さま番号は、日本テレコムの請求書などに記載されています。

*ソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

⑦[STEP6 入力内容の確認]

入力情報をご確認の上、「契約する」をクリック。

*複数回ボタンをクリックすると複数のIDが発行される場合がありますので、ご注意下さい。

⑧[Finish]

登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。

*この「Finish」画面の情報は、お客様がODNをご利用される際に必要となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。

メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。

*注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。

※請求書によるお支払いには、あらかじめ0088市外電話サービスへご加入いただくことが必要となります。その際、口座振替を希望される方は、別途手続きが必要となります。

*ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。

*Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。*MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。

●ご不明な点は **ODNサポートセンター**

フリーコール **0088-85** (ODN接続サポート・無料)

フリーコール **0088-86** (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ 日本テレコム

Play Online

特集1

サクリファイス 070
今回は「サクリファイス」の豆知識を大々的に紹介する。この知識を生かせれば、マルチプレイでの戦いが有利になるはずだ。また、クリーチャーの移動スピードをアップさせる魔法の持続時間を種類別に掲載し、上手な活用方法を指南する。

ファンタシースターオンライン

本作に登場するさまざまなアイテムやマグの中には、レアアイテム、レアマグと呼ばれ、特に入手の難しいものがいくつか存在する。それらの入手方法や効果について明らかにしよう。 074

デウスエクス

自由度の高さが特長となっている大作アクションRPG「デウスエクス」。2回目となる今回の特集では、敵を排除するために必要となる、武器の効果的な使い方を伝授する。 078

フェイト オブ ドラゴン～龍の系譜

「フェイト オブ ドラゴン」は、『三国志』の世界を舞台にした本格派リアルタイム戦略シミュレーションである。自陣営のテクノロジーを素早く進化させ、敵を打ち破るために、施設の役割と建設の流れについて解説する。 080

ジャイアンツ シチズン カブト 082
本作では、プレイヤーが使用できる各種族の能力が大幅に異なっており、選択した種族によって戦い方が変わってくる。異種族間／同種族間の戦いとなるマルチプレイで勝ち残るためのテクニックを紹介しよう。

COLIN McRAE RALLY 2.0 084
今回は、「COLIN McRAE RALLY 2.0」に登場する全車種を一挙に公開する。ゲームをプレイする上で有用なテクニックから実車の情報まで、魅力的な要素が満載だ。

5
May 2001

注目ゲーム最速プレビュー

ミストⅢ エグザイル
ついにその姿を現した「ミスト」シリーズの最新作。シリーズの特長である美しいグラフィックはどのように進化しているのか？ 最新の画像を掲載すると共にその魅力に迫る。 052

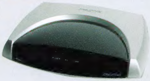
ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN
ベータテストでのプレイを基に、日々進化し続けている「ULTIMA ONLINE:THIRD DAWN」の最新情報をリポートする。今回取り上げるのは、新たに追加されたモンスターだ。 054

CONTENTS

特集2

ブロードバンドの本命"ADSL"を導入して1.5Mbpsのゲーム環境を構築しよう 086

2000年夏よりフレッツ・ISDNの本格的なサービスが開始されたが、それから半年後、今度はISDNの20倍以上の通信速度を持つADSLが低料金で利用できるようになった。このブロードバンドをうまく活用すれば、ネットワークゲームがより快適に楽しめるようになるはずだ。この特集では、ADSLを使ったゲーム環境の構築法を解説する。



特別企画

やらなきゃ損する名作Javaゲーム 058

最近iアプリでのJava対応ゲームが話題になっているが、海外のWebサイトには、「DOOM」風の3Dシューティングやマルチプレイが可能なタイトルなど、iアプリ版を凌駕するJavaゲームが存在する。ここでは、Webで遊べるJavaゲームを重点的に紹介しよう。

ファンタジームービー襲来!! 062

今年から来年にかけて、RPGの基礎となった『DUNGEONS&DRAGONS』『指輪物語』という2大ファンタジー作品の映画版がついに公開される。ゲームと非常に関係が深いこれらの作品の世界観や魅力に迫ってみよう。

ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review 045

- Clive Barker's UNDYING
- レリクス:ザ セカンド バース
- HOMEWORLD CATACLYSM
- セガジーティー ホモロゲーションスペシャル
- トニーホークス プロスケーター2

その他

017 付録CD-ROMハイライト
109 実録! Play Online 24時 ～休刊.comの巻～
114 MaKバンドデシネ書籍化のお知らせ
128 読者プレゼント
トゥームレイダーオリジナルグッズなど豪華プレゼントを用意!!
136 付録CD-ROMの使い方
144 広告索引

ニュース

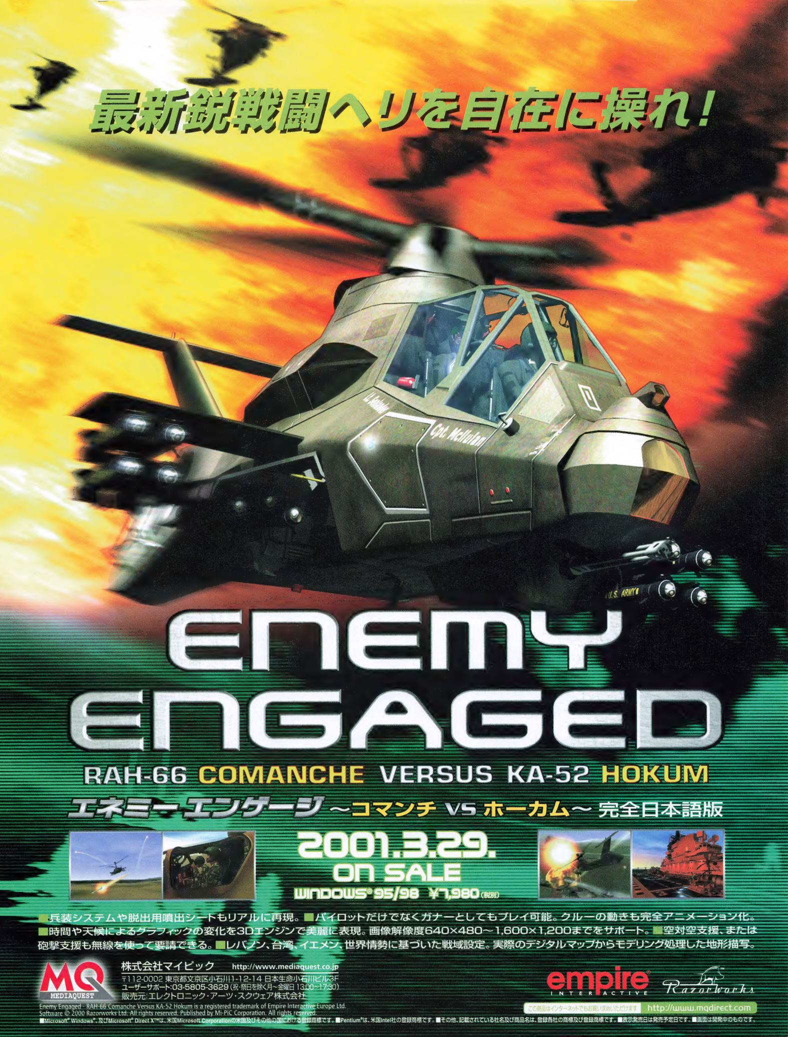
018 **Play Online NEWS Summary**
●「WARCRAFTⅢ」「PLANETSIDE」の最新情報
●PlayStation2のネットワークゲーム開発が続々と進行中！

国内外の売れ行きが一目で分かる
038 パソコンゲーム売上げランキング
040 ソフトウェアリリーススケジュール

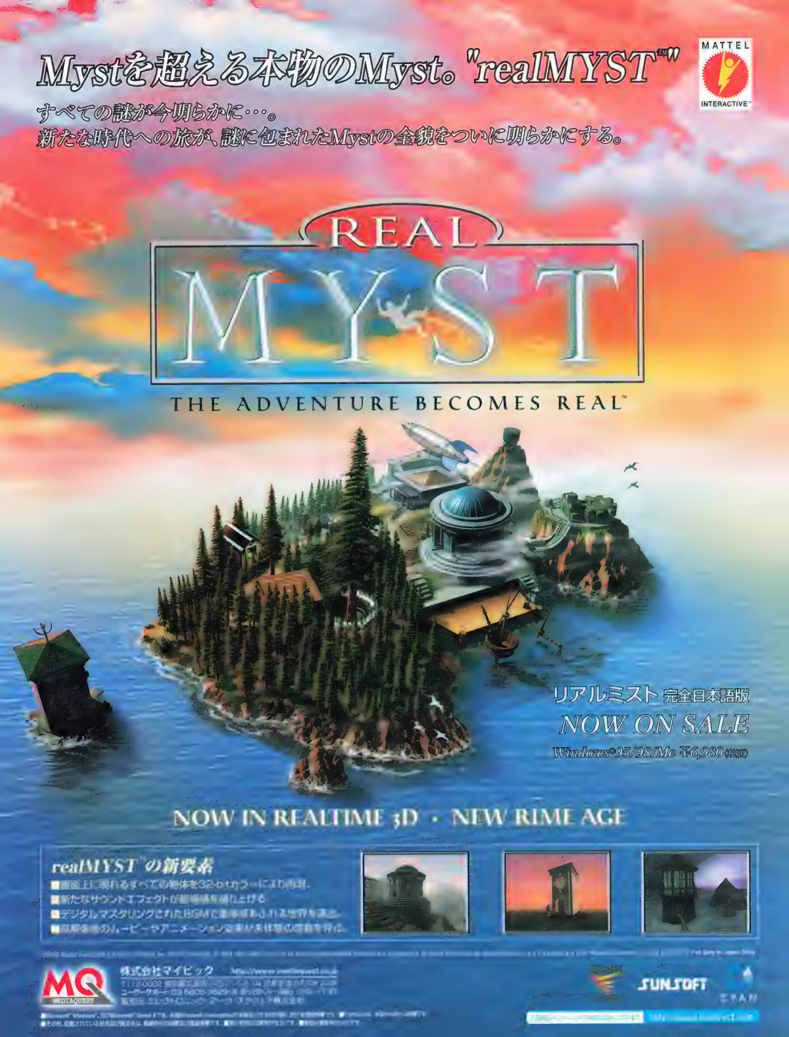
連載

035 杉山淳一のインサイドトーク
042 Play Online Spotlight Review
ベータテスト最速レポート
044 INFANTRY
092 ただで遊べるネットワークゲーム
VIDEOCARD MANIAX
094 NVIDIA社のGeForce3がついに登場
MSN Gaming Zone定点観測
096 Age of Empires Ⅱ拡張パック:覇者たちの光陰
battle.net定点観測
098 いつかはそろえたい! DIABLOⅡの究極装備
EVERQUEST定点観測
102 Norrathの街角から
Play Online Entertainment
108 レインガルド
OVER THE 100fps
110 COLIN McRAE RALLY 2.0を快適にプレイするための動作環境を検証
KOW'S PRESENTS
112 MASCHINEN KRIEGER
116 MASCHINEN KRIEGER:THE GAME PROJECT
バカゲーキングダム
117 THE MUMMY™
フライトシミュレーター定点観測
118 VIRTUAL FLIGHT CONTROL
3Dシューティング定点観測
120 DEATHMATCH ARENA
難解最終ステージ徹底攻略 ラスボスさんいらっしゃい!
122 サドンストライク
CONSOLE ONLINE
124 アーマード・コア2 アナザーエイジ
126 ネットワークゲーム初心者講座
130 TECHNICAL EDGE 新製品レビュー
132 いかさま野郎 チートコマンダー
134 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
139 Play Online Mac館
140 Play Online SQUARE
142 懐かしの1本を振り返る 名作ゲーム回顧録
10分で覚えられる
143 ネットワークゲーマーのための英会話

KSS Media Entertainment Company
Wizardry Chronicle
20年前、世界を震撼させた伝説のRPGが、
完全オリジナルでここに復活!!
Illustration by／加藤直之
ウィザードリィ クロニクル
Wizardry Chronicle
◎抜群の知名度を誇る『ウィザードリィ』シリーズPC版最新作!!
◎呪文も全てリニューアル!!　さらに新種族・新職業が新たに登場!!
好評発売中!!
希望小売価格 9,800円(税別)
for Windows 95/98/Me
詳細はケイエスエスホームページ http://www.kss-inc.co.jp/
発売・販売:(株)ケイエスエス　販売代理:(株)ケイエスエス販売
販売に関するお問い合わせは ケイエスエス販売営業部 TEL:03-5702-1761(土・日・祝日を除く10:00～18:00)
内容に関するお問い合わせは ケイエスエスユーザーサポート TEL:03-5702-1792(土・日・祝日を除く11:00～17:00)
通信販売のご案内
お近くのお店等でご購入が困難な場合は通信販売をご利用ください。ご予約・ご購入の申し込み、お問い合わせは
セイヨーメール TEL:03-3779-0211　FAX:03-3779-0312　http://www.seiyomail.co.jp/
月曜～金曜AM10:00～PM6:00(祭日は除きます)
Copyright ©2001 1259190 Ontario,Inc.,KSS Inc.and Four Winds Inc. All rights reserved.
Developed and Published by KSS Inc.　"Wizardry" is a registered trademark of 1259190 Ontario,Inc.All rights reserved.


最新鋭戦闘ヘリを自在に操れ！
ENEMY ENGAGED
RAH-66 COMANCHE VERSUS KA-52 HOKUM
エネミーエンゲージ～コマンチ VS ホーカム～ 完全日本語版
2001.3.29. ON SALE
WINDOWS® 95/98 ¥7,980(税別)
■兵装システムや脱出用噴出シートもリアルに再現。■パイロットだけでなくガナーとしてもプレイ可能。クルーの動きも完全アニメーション化。■時間や天候によるグラフィックの変化を3Dエンジンで美麗に表現。画像解像度640×480～1,600×1,200までをサポート。■空対空支援、または砲撃支援も無線を使って要請できる。■レバノン、台湾、イエメン、世界情勢に基づいた戦域設定。実際のデジタルマップからモデリング処理した地形描写。
MQ MEDIAQUEST
株式会社マイピック http://www.mediaquest.co.jp
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
ユーザーサポート:03-5805-3629 (祝・祭日を除く月～金曜日 13:00～17:30)
販売元:エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
empire INTERACTIVE
Razorworks
この商品はインターネットでもお買い求めいただけます http://www.mqdirect.com
Enemy Engaged - RAH-66 Comanche Versus KA-52 Hokum is a registered trademark of Empire Interactive Europe Ltd.
Software © 2000 Razorworks Ltd. All rights reserved. Published by Mi-PiC Corporation. All rights reserved.
■Microsoft® Windows®、及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。■Pentium®は、米国Intel社の登録商標です。■その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。■表示発売日は発売予定日です。■画面は開発中のものです。

冒険はポケットの中に…
シンプルなシステム、本格的なスタイル…
すべてがカードで進行する斬新なRPG。
互いのライフポイントを奪い合うという、
シンプルがゆえに戦略性が要求される戦闘システム。
もちろん、移動もすべてカードでおこないます。
いつでも、どこでも、テンポ良くプレイ!
この冒険の"切り札"は、あなたが握っています。
3月29日発売 for WonderSwan Color
価格4,300円(税別)/ロールプレイングカードゲーム
Role Playing Card Game
WILD CARD
ワイルド カード
株式会社スクウェア
SQUARESOFT
http://www.playonline.com/


Mystを超える本物のMyst。"realMYST™"
MATTEL
INTERACTIVE™
すべての謎が今明らかに…。
新たな時代への旅が、謎に包まれたMystの全貌をついに明らかにする。
REAL
MYST
THE ADVENTURE BECOMES REAL™
リアルミスト 完全日本語版
NOW ON SALE
Windows®95/98/Me ¥6,980
NOW IN REALTIME 3D · NEW RIME AGE
realMYST™の新要素
株式会社マイピック
SUNSOFT
CYAN

ご導入・アフターケアは
販売代理店へすべて
おまかせください。

アダムネット 株式会社
アプリケーション ソリューション営業部
TEL.03-5802-2216
http://www.adamnet.co.jp/
e-mail:cobalt@adamnet.co.jp

日商エレクトロニクス 株式会社
ネットワーク事業部
ネットワークシステムグループ サーバーチーム
TEL.03-3544-8396
http://www.nsd.nissho-ele.co.jp/COBALT/
e-mail:pc-net@nissho-ele.co.jp

株式会社 エヌ・ティ・ティ エムイー
第9マーケティング本部
ボイスメールシステム（VMS）部門
TEL.03-5956-9050
http://nttiivs.ntt-me.co.jp/
e-mail:vms@ntt-me.co.jp

COBALT

アメリカ国内の
サーバ アプライアンス市場を
リードする実績。
IT先進国で認められた
低価格・高機能を、
いま日本の企業へ。

この安さが、この機能が、
これからのインターネットサーバの基準になる。

インターネット/イントラネットサーバとして必要な機能をすべて凝縮したサーバ アプライアンス（専用サーバ）という発想。Qube3Jは、コンパクトなボディにアプリケーションまでもプレインストールし、高機能と低価格を実現しています。インターネットをいますぐ活用したいとお考えのSOHO、中・小規模オフィス、企業の支社・部門・サテライトオフィス、学校などに最適。IT先進国で認められたQube3Jが、これからの日本のインターネット/イントラネットサーバの基準です。

自社サーバをグンと身近にするオールインワンサーバ。

Sun Cobalt
新登場
Qube3J

株式会社 東芝
デジタルメディアネットワーク社
PCサービス・サポート事業部 営業部
TEL.03-3457-8149
e-mail:koji.akazawa@toshiba.co.jp

http://japan.cobalt.com/

サン・マイクロシステムズ株式会社
コバルト事業本部
〒135-8071 東京都江東区有明3-1
TFTビル東館8F
TEL.03-3599-0722

SONIC TEAM
DigiCube
誰で、極めるか。誰と、極めるか。
PHANTASY STAR™
ONLINE
ファンタシースターオンライン
ネットワークゲーム専門誌「プレイオンライン」編集による
完全攻略本、大好評発売中!!
オンライン・オフライン完全対応　ファンタシースターオンライン徹底攻略ガイド
好評発売中
本体価格／1,500円（税別）
○キャラクター能力データ→レベル100までの基本能力値紹介！○セクションIDのなぞに迫る→セクションIDと鑑定・セクションID別アイテム出現率データ ○全4エリア徹底攻略→オンライン⇔オフライン別エネミーデータ・ボス戦完全攻略 ○クエスト徹底攻略→オンラインクエスト、隠しクエストも紹介！
© SEGA / SONICTEAM, 2000.
※書籍の発売日、価格などに関するお問い合わせは（株）デジキューブ ブックセンター03-3444-5765（月～金 11:00～17:00 祝祭日は除く） http://www.digicube.co.jp/
ファンタシースターオンライン プレイヤーに耳より情報!!
「月刊プレイオンライン」も総力を挙げた大特集で強力サポート。ご期待ください
Webでも情報をGETしよう　http://www.play-online.com/

DigiCube PC
最新の
ウルティマ買うなら
コンビニの方が
ゼッタイおトク!!
+ コンビニ限定 攻略冊子 + 30日間ゲーム サーバー使用料無料 = 2,980円 税別
オンラインRPG 機能拡張で新たな3D世界を創造しよう!! 思い思いの世界観で面白さ、パーフェクト。
ウルティマオンライン《第3の夜明け》
Win95/98/Me版 3月21日発売
○200種類以上のキャラクターを全て3D化。○新大陸「Ilshenar(イルシェナー)」や新種モンスターも追加。○30日間ゲームサーバー使用料無料プリペイドクーポン付き。○ブリタニアでの遊び方を漫画で楽しく解説した攻略冊子「ブリタニア・ライフスタイル・ガイド」も付いてくる。
英日・日英 翻訳ソフト
IT時代のインターネットに! 発音、読み方のチェックも簡単
コリャ英和!+和英 らくらくインターネット翻訳
Win95/98/2000/Me・Mac版
3月21日発売 2,980円 税別
○英語のホームページや、メールを日本語に。
○音声読み上げ機能や、世界早見表も付いて、モバイル、ビジネスユーザの必携ツール。
本格タイピング 娯楽ソフト
前作を凌ぐ圧倒的3Dムービー! なんと、難易度設定機能搭載!!
特打ヒーローズ
宇宙戦艦ヤマト タイピング・ワープ
Win95/98/2000/Me/NT4.0
3月23日発売 コンビニ特価 3,480円 税別
○3Dムービーがパワーアップ。特打ヒーローズ第二弾。
○キミ自身の手で人類初のワープを成功に導こう。
○タイプテクニックが地球とヤマトの運命を決める。
急げコンビニ!
あのPCソフトが待っている。
左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
■表示価格は税別となります。■ソフトの内容および発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。
Windowsは米国Microsoft社の登録商標です。
PentiumはIntel Corporationの登録商標です。
その他の会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。
販売元:(株)デジキューブ
東京都渋谷区広尾1-13-7 恵比寿イーストビル
03-3444-5481
http://www.digicube.co.jp/
DigiCube
ウルティマオンライン-第3の夜明け-:©2001 Electronic Arts Inc. Ultima, Third Dawn, the UO logo, Electronic Arts are trademarks or registered of Electronic Arts Inc in the U.S. and/or other countries.
コリャ英和!+和英 らくらくインターネット翻訳:※LogoVista、コリャ英和!はロゴヴィスタ株式会社の登録商標です。※記載された会社名・商品名は各社の商標もしくは登録商標です。 特打ヒーローズ 宇宙戦艦ヤマト タイピング・ワープ:©松本零士/東北新社・バンダイビジュアル Copyright ©1997-1999 SOURCE CORPORATION Copyright©2000-2001 SOURCENEXT CORPORATION ソースネクストはソースネクスト株式会社の登録商標です。SOURCENEXTはソースネクスト株式会社の商標です。特打はソースネクスト株式会社の登録商標です。

「ドラゴンクエストカードゲーム」
スペシャルカード
ドラゴンクエストモンスターズ2
マルタのふしぎな鍵・イルの冒険 RPG
好評予約受付中／4月12日販売開始予定／6,400円
デジキューブ 最新ラインアップ
ドラゴンクエストモンスターズ2
マルタのふしぎな鍵・ルカの旅立ち
好評販売中／6,400円
〈デジキューブ専用特典〉
デジキューブオリジナル「ドラゴンクエストカードゲーム」プレミアカードセット
PlayStation 2
F1 CHAMPIONSHIP
F1チャンピオンシップ シーズン2000
好評販売中／6,800円
パイロットになろう! 2
フライトシミュレーション
好評販売中／6,800円
電車でGO!3 通勤編
電車運転ゲーム
好評販売中／6,800円
電車でGO!
オリジナル
パッケージカード
登場地域の各路線を
走る電車のブロマイド
(パッケージ大)。
「電車でGO! 新幹線
～山陽新幹線編～」
体験盤
※こちらの特典は
商品に同梱されています。
首都高バトル0
レース
好評販売中／6,800円
FamilyMart
左記4チェーンのほか
四国スパーでも
お求めになれます
"PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

春休みの頭は、ゲームでつかえ。デジキューブ

デジキューブ 予約限定ソフト 最新ラインアップ

	タイトル	ジャンル	販売開始予定	予約受付開始	価格
PS2	トゥルーラブストーリー3	恋愛シミュレーション	4月 5日	予約受付中	6,800円
PS2	鋼鉄の咆哮 ～ウォーシップコマンダー～	戦艦アクション	4月 5日	予約受付中	6,800円
PS2	実名実況競馬ドリームクラシック2001 Spring	競走馬育成シミュレーション	4月 5日	予約受付中	5,800円
DC	es	アドベンチャー	4月 5日	予約受付中	6,800円
DC	Canvas ～セピア色のモチーフ～	恋愛シミュレーション	4月 5日	予約受付中	7,200円
DC	SPORTS JAM	スポーツ	4月12日	予約受付中	5,800円
WSC	名探偵コナン 夕暮れの皇女	アドベンチャー	4月 5日	予約受付中	3,980円
WSC	ミスタードリラー	パズル	4月 5日	予約受付中	4,500円

※予約限定ソフトは予約販売のみで店頭での常設販売はございませんのでご了承ください。※予約を終了している店舗もございますので、ご了承ください。
PS2＝プレイステーション2　DC＝ドリームキャスト　WSC＝ワンダースワンカラー

デジタルコンテンツターミナル好評稼働中！

お気に入りの曲をMDにダウンロード！
好きなアーティストのフォトをプリントアウト！
デジタルカメラで撮った写真をプリントアウト！

ファミリーマートのe-Towerや、
デイリーヤマザキのMixCube Terminalでも、
ご使用いただけます。
※店舗により内容が異なりますので、ご了承ください。

設置店舗等のくわしい情報はこちらへ http://www.digicube.co.jp/

DIGITAL PHOTOに「ゲームキャラクターコーナー」新登場！

「エムブレムサーガ」「アイシア」など
このほかにも大人気ゲームキャラクターのDIGITAL PHOTOがラインナップ！

©2001 Electronic Arts Inc. EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. All rights reserved. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. "Formula One" "Formula 1" "F1" and "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited. ©2001 BELUGA COMPUTER./Victor Interactive Software Inc. ©TAITO CORP 1996,2000 ©2001 GENKI ©TECMO,LTD.2001 ©CAPCOM CO.,LTD. 2000,2001 ALL RIGHTS RESERVED ©2000 KOEI Co.,Ltd. Made in Japan ©TECMO,LTD.2001 ©2001 インターナショナルカードシステム/SANKYO ©CAPCOM ©葦プロ ©国際映画社 ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・フジテレビ ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©ビックウエスト ©BANPRESTO 2001 ©株式会社平和 2000、2001 ©AQUAROUGE 2001 ©2001 Spike ©SEGA/OVERWORKS,2001 ©RED 2001 ©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED ©2001 ENTERBRAIN ©2001 Tirnanog ©ATLUS/TAMTAM 2001

DigiCube

ASCII

「ベストプレープロ野球'00」ユーザー参加大会

名将日本一決定戦 インターネットで開催

参加者募集締切迫る!

好評発売中の「ベストプレープロ野球'00(ウィンドウズ版)」を対象とした、「第一回アスキー公式トーナメント」を開催いたします。大会の詳細は公式ホームページにてお知らせして参りますので、参加をご希望の方はお見逃しのないようにお願いいたします。

大会公式HP http://www.ascii.co.jp/et/bp00tour/index.html

大会スケジュール/大会方式

2001年 2月16日 ルール及び参加方法の詳細発表
3月6日 (日本時間12:00)参加チーム募集開始
3月29日 (日本時間24:00)参加チーム募集締切り
5月5日 決勝大会(1〜4位決定戦)開催
大会試合はトーナメント戦(SKIPモード)にて行います。

賞品

1位: パソコン (akia GM100/70C-CR...液晶モニター15インチ,CD-R/RW)
2位: 携帯電話(docomo 503iシリーズ1台)(変更・登録手数料は含まず)
3位: PDA(SONY CLIE PEG-S500C)
4位: BSチューナー (カノープス TVチューナー付きMPEG2ボード)
決勝大会に参加の方全員に、トロフィー、粗品を差し上げます。

大会概要

参加要項をご確認の上、必要事項を明記しお申し込みください。

参加条件

『ベストプレープロ野球'00(ウィンドウズ版)』をお持ちの方

●応募の際には製品についているプロダクトキーが必要になります。1つのプロダクトキーにつき1チームのみ応募できます。1つのプロダクトキーにつき複数のチームの応募をされた場合、その応募チームは全て無効とさせていただきます。

●前作『ベストプレープロ野球(ウィンドウズ版)』では、応募できません。

必ず参加者ご本人に連絡の取れるメールアドレス(応募の際に登録していただきます)と電話番号、インターネット接続環境をお持ちの方

大会規定

試合形式: トーナメント(勝ち抜き)戦です。

※1グループ最大8チームで各予選トーナメントを行い、その中の勝者が次のトーナメントに進みます。各予選トーナメント勝者による最大8チームのトーナメントを繰り返し、優勝者を決定します。

●各予選のグループ分けは弊社の責任にて行います。

●予選を勝ちぬいた場合、各選手のパラメータ(打撃指数やスタミナ指数)は次の試合に引き継がれます。

●会場までの交通費は弊社で負担いたします。(交通費以外の宿泊費等は参加者のご負担とさせていただきます。)

●未成年の方は、出席について保護者の同意が必要です。

●ご出席を希望されない方のチームは、COMモードで参加いただきます。

采　配: 予選はSKPモードで行います。

※準決勝、決勝戦はアスキー本社(東京都渋谷区)(予定)にて、対象チーム(1位〜4位)の所持者の方々に、ご出席の上采配を振るっていただきます。

延長戦: 延長は18回まで。18回でも引き分けの場合は先攻の勝ちとします。

DH制: なし

球　場: 全ての試合「地方球場」を使用します。

※各試合は『ベストプレープロ野球'00(ウィンドウズ版)』はVer.1.61を使用します。

チーム作成規定

使用データ: チーム作成は「ベストプレープロ野球'00(Windows版)」デフォルトの12球団データ注[1]を使用します。各種パラメータは既存データのものを使用します。

選手選択: 選手は下記カテゴリーの選択可能人数より必要人員を選択します。

●使用できる選手は1チームで使用可能なカテゴリーの中から、各カテゴリ選手(一覧表)を選択します。各カテゴリー選択可能人数は投手、打者を合わせたものとします。

■各選手のカテゴリ一覧

カテゴリ	『赤』	1人
カテゴリ	『青』	4人
カテゴリ	『黄』	5人
カテゴリ	『緑』	5人
カテゴリ	『紫』	6人
カテゴリ	『茶』	7人

※球団別選手一覧を、ホームページからダウンロードすることができますのでご利用ください。

監督設定: 監督パラメータに関しては特に規定はありません。

監督名は当ホームページ上での結果発表の際使用されます。ニックネームでも構いません。注[2]

チーム名: オリジナルの球団名を使用してください。注[2]

注[1]:使用データは『ベストプレープロ野球'00(ウィンドウズ版)』の"team2000.txt"を使用します。(リザーブ選手データは同ファイルでは見れません。)

注[2]:登録する監督名、チーム名については、実際の球団名、選手名をはじめ、第三者の権利を侵害したり、公序良俗に違反する名前は禁止とします。不適切と判断されるチーム名での応募(登録)の場合、事務局で適当なチーム名に変更する場合があります。

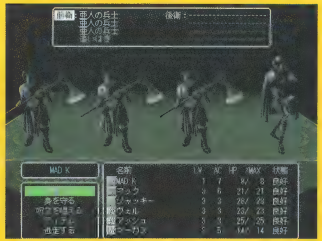
大会の内容、情報の更新や変更につきましては公式ホームページにて御確認ください。各商品名は各社の登録商標です。

CD-ROM PREVIEW

Play Online5月号付録CD-ROMハイライト

1 日本語で遊べる人気ゲームの体験版を収録

ジャイアンツ シチズンカブト



ウィザードリィ クロニクル

スターランサー

2 独特の面白さを持つ海外ゲームがプレイ可能

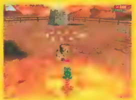
ONI

FALLOUT TACTICS:BROTHERHOOD OF STEEL

3 多彩なジャンルのゲームが結集

HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2002

PRO RALLY 2001



SAMMY SURICATE

EARTH FORTH

SHEEP

CRルパン三世X

マークはマルチプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p136からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

海外ゲームの最新情報を最速紹介!!

これまで数々の名作をリリースしてきたBlizzard Entertainment社が開発を進める「WARCRAFTⅢ」は、“ロールプレイング戦略”と称されるように、RPG的な要素が色濃く反映された今までにないタイプの戦略シミュレーションだ。果たして、この話題作もパソコンゲーム史に名を刻むことになるのだろうか？ 今月はこのほかに、オンライン専用3Dシューティング「PLANETSIDE」など、計12本の最新ゲームニュースをお届けする。

WARCRAFTⅢ

「WARCRAFTⅢ」(以下、WⅢ)は、DIABLOシリーズで有名なBlizzard Entertainment社から発売されるリアルタイム戦略シミュレーションである。同社のタイトルでは、完全3Dのグラフィックが初めてフィーチャーされた作品で、資源の確保といった生産面よりも、戦闘やユニットの成長に重点が置かれたゲームデザインとなっている。

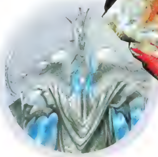
WⅢのストーリーは、前作「WARCRAFTⅡ：TIDES OF DARKNESS」から十数年後という設定で展開する。舞台となるのはアゼロス(Azeroth)という世界で、オーク族との戦争に勝った人間族が中心となっている連合国が、この世界の権力を握っていた。ところが、人間族によって奴隷として育てられた若きオーク戦士のスラル(Thrall)が、自分の民族のルーツを探るために脱走し、散在しているオークたちをまとめ上げて決起する。その後、スラルが率いるオーク軍が、失われていたシャーマニズムの文化を見つけ出し、その新たな力を使って反乱を起こしたため、アゼロスの地に再び人間族とオーク族との市民戦争が起きる。そしてさらに、地上界の魔法の源泉を吸い尽くそうとたくらむ魔軍The Burning Legionがそこへ介入し、突如アゼロスの世界への侵攻を開始する。人間やオークたちは渋々ながらも休戦条約を結ぶが、最終的にはさまざまな種族が入り乱れ、地上世界の救済をかけた戦いが始まるのだ。

最近判明したWⅢの大きな変更点は、ゲーム中に使用できる種族が、以前発表されていた6種族から、人間族(Humans)、オーク族(Orcs)、アンデッド族(Undead)、やみエルフ族(Night Elves)の四つに絞られたことである。上述したThe Burning Legionは、もともとプレイヤーがゲーム中に選択できる予定だったデーモン族のことだ。アゼロスの世界を揺るがすデーモン系のユニットは強力なものが多いので、種族間でのバランスが考慮された結果、4種族になったのである。

WⅢでは、ユニットを編成する上で中心的な役割を担うことになるヒーローユニットが登場する。ヒーローは、ゲーム上で見つけた特殊アイテムを装備できるほか、周囲の味方ユニットの士気を盛り上げたり、移動スピードといったステータスを向上させたりする能力を持っており、ゲームが進行するにつれて町などで雇うことができる。また、ヒーローが戦闘することで、味方ユニットの経験値やスキルが増加するシステムに

Human Sorceress

Orc Grunt


Death Knight

ユニットは非常に小さく見えるが、Skeletal AnimationやSkin Animationといった技術を駆使して、細かい動作が表現されている

大部隊を率いて戦[illegible]のような雰囲気もある。インターフェースは何度も変更され、現在では前作に近いものになっている

Information	
ジャンル	：リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム	：PC
開発元	：Blizzard South社
	アメリカ／ヨーロッパ
発売元	：Blizzard Entertainment社
発売時期	：2001年冬
	日本
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

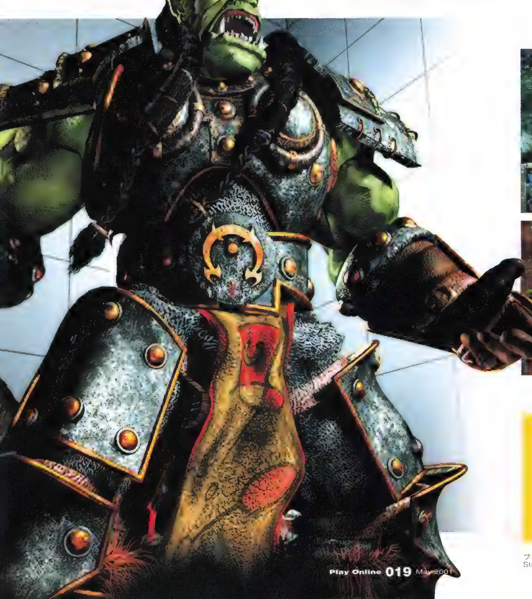
なっており、RPG的な要素がふんだんに盛り込まれているのだ。

ヒーローが率いる一部隊は、最大でも10ユニットくらいで、こぢんまりとした編成になる見込みである。プレイヤーが一時に雇用できるヒーローは5、6人になる予定なので、プレイヤーが操作できるのは多くても50ユニットくらいになるだろう。

このシステムを導入した結果、局地戦を繰り返しながら、ストーリーの流れに沿って部隊を先に進めていくようになっている。つまり、W3のゲームプレイは、従来のリアルタイム戦略シミュレーションのように、ユニットを大量生産して敵地へ送り込むというものとは異なるのだ。

また、ゲーム中には、ヒーローのほかにも、エルフ族をはじめとする"ニュートラル"と呼ばれるキャラクターが登場する。マップの中央で店を出していたり、だれかに助けを求めたりするのだ。マルチプレイモードでは、ニュートラルがどのような扱いになるのかは不明だが、ゲーム中にイベントが発生して、特殊アイテムが獲得できるクエストに出現することもあるという。

資源に関しては、ゴールド以外は大幅に省略されており、木材精製所などを建設する必要はないようだ。建設できる建物は、とりでや物見矢倉、城といった攻防戦向きのものが多く、すべては金鉱などから入手したゴールドで建設が賄えるように簡略化されている。また、アンデッド族では死体が資源として使えるといったように、種族ごとに異なる資源が用意されるという情報もある。



ここが注目ポイント！

非公式な情報ではあるが、マルチプレイモードでは20人以上で対戦できるようになるという。大人数での対戦に合わせたゲームモードも考案されており、各プレイヤーが1人のヒーローユニットを担当するといったものがあるらしい。また、"World Builder"という簡略化されたツールが付属する予定で、これを使用すれば、プログラミングのノウハウがないプレイヤーでもマップを制作できるという。

プラットホームに関しては、Windows版＝PC、Mac版＝Mac、PlayStation2版＝PS2、Xbox版＝Xboxという略称で表記した

PLANETSIDE

現在、Verant Interactive社はオンライン専用ゲームの開発元として大きな地位を築き上げている。同社の最新作「PLANETSIDE」は、3500人程度のプレイヤーが一つのサーバーで同時にプレイできるという大型の3Dシューティングである。また、いくつものサーバーがつながって、プレイヤーがサーバー間を自由に行き来できるため、約3万人のプレイヤーが一つの世界で仲間と協力しながら対戦することになるのだ。

この作品の舞台となるのは、宇宙文明が発達したために地球人によって植民地化されることになった、銀河の果ての惑星群である。この惑星群では、主権を争って幾つもの巨大企業が対立している。プレイヤーは、ある企業に雇われた兵士となり、敵対する企業の雇用兵たちと無法地帯で戦うことになる。

PLANETSIDEをプレイするには、Verant Interactive社から発売された「EVERQUEST」と同じように、サーバー使用料金を支払って、24時間体制で稼動しているサーバーにアクセスすることになる。プレイヤーは、ゲームを開始した直後は新参兵として練習ミッションをこなし、ゲームの世界で生き残っていくためのノウハウを身に付けなければならない。なお、この作品は3Dシューティングではあるが、RPGにおけるキャラクターレベルに似た"階級"というシステムがあり、これは所属する企業での地位を示している。階級が上がると、新しい兵器や防具が使用できるようになるのだ。ただし、階級が上がっても基本的な身体能力には変化がないので、すべてはプレイヤーの腕次第という実力主義の世界である。

プレイヤーに与えられる仕事は、パトロールや運搬をするだけの比較的簡単なものもあれば、暗殺や強奪といったように、敵と一戦を交えるものもある。また、階級に見合った仕事の内容が、ゲーム中にコンピューターターミナルなどで閲覧することもできるという。

マップには、平原、ジャングル、砂漠、雪原地帯など、さまざまなタイプの地形が用意されており、各マップに対して町を中心としたサンクチュアリ(戦闘禁止地帯)が設けられている。ただし、サンクチュアリ周辺に存在するとりでなどをチームごとで取り合うといった事態は予想されるだろう。

ジャンル	オンライン専用3Dシューティング
プラットホーム	PC
開発元	Verant Interactive社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	Sony Online Entertainment社
発売時期	2001年第4四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	完全ネットワーク仕様

ここが注目ポイント！

数百人程度での対戦が、各所で常時発生することが予想されるが、プレイヤーは死んだらすべての所持品を失うことになる。キャラクターが再生される時には最低限必要な物が与えられ、再び戦地へ向かうわけだ。もっとも、所持品は武器と防具くらいで、死ぬことによるダメージはそれほど大きくはない。

SHADOWBANE

Wolfpack Studios社が開発を進めている「SHADOWBANE」は、「ULTIMA ONLINE」や「EVERQUEST」といった既存のオンライン専用RPGの成功事例と失敗事例を参考にして、プレイヤー同士の交流や協力プレイに工夫を凝らした作品である。従来のRPGでは、パーティーを組んでプレイしていても、最終的にはプレイヤー個人のレベル上げが目的になってしまうものが多い。SHADOWBANEでは、"国家やギルドの攻防"という概念を積極的に取り入れたゲームシステムになっているため、プレイヤーは大きな組織の一員であるということを強く認識するようになるのだ。

この作品では、プレイヤーは最低20人程度で構成されるギルドのメンバーとなり、その中で自分の役割を果たすことになる。これらのギルドが集まって、さらに大きな国家が出来上がるという仕組みなので、国家はギルドのリーダーによって管理される集合組織のようなものになるという。国家が衰退することもあれば、一方で新勢力が台頭してくるというように、大小の国々が盛衰を繰り返すという戦国の世界が楽しめるのだ。

円盤型のメニューを使用したインターフェースがユニークで、画面がすっきりした感じに見えるようになっている。プレイヤーが選択できる種族は、人間やエルフのほかに、アラコイクス（鳥人族）、ケンタウルス（馬人族）、ミノタウルス（牛人族）など、特異なものが存在する。ゲーム開始時には、ファイター、ローグ、メイジ、ヒーラーという四つの職業しか選択できないが、その後の成長に合わせて、レンジャーやバーバリアンといった53種類にも上る、より専門的な職業へと変化していくことになる。

ダークな雰囲気が漂うこの作品では、町以外の場所はPKがたいてい許可されている。冒険よりも、味方の勢力を伸ばすことの方が重要なのだ

ギルドや国家の数よりも、存在する町やとりでの数は圧倒的に少ないことが予想される。反目し合っていたギルドと手を結んで、町を掌握する別のギルドを壊滅に追い込むということも必要になるだろう

Information	
ジャンル	オンライン専用RPG
プラットホーム	PC
開発元	Wolfpack Studios社
	アメリカ
発売元	Gathering of Developers社
発売時期	2001年夏
	日本
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	完全ネットワーク仕様

ここが注目ポイント！

特長のあるゲームエンジンを使用しており、マップの地形はすべて簡略化された数値で表され、それがクライアント（プレイヤーのコンピューター）とサーバー間で交換されるという。このわずか数バイトの情報量に基づいて、クライアント側で地形が復元されるという仕組みである。このシステムによって、複雑な地形でも画面上でスムーズに表示されるようになるのだ。

MAFIA : THE CITY OF LOST HEAVEN

「MAFIA:THE CITY OF LOST HEAVEN」(以下、MAFIA)は、「HIDDEN&DANGEROUS」の開発元として知られるIllusion Softworks社の最新作である。アメリカンマフィアの世界を題材にしたゲームで、アクション映画さながらの銃撃戦が楽しめる作品だ。MAFIAでは、国際空港、チャイナタウン、安ホテル街、薄暗いバーなど、1930年代の都市風景が細かく再現されている。20km平方に及ぶと言われる町の空間には、車が行き交い、住民がそれぞれの暮らしを営んでいるのだ。プレイヤーは、町の覇権を掌握しようとたくらむサリエリファミリーの一員となり、体を張って与えられた仕事をこなしていくのである。

ミッションは、わいろや密輸工作といったものから、銀行強盗や目撃者の暗殺といった物騒なものまで、20種類用意されており、ミッションをプレイしている最中に資金を稼ぐためのサブクエストを受けることもできる。また、もともとはタクシー運転手を主人公にしたゲームとして開発されていたためか、車を使ったアクションシーンが見事である。プレイヤーが選択できる60種類の車は実在するもので、最高時速やトルクなどのパラメータが正確に設定されている。そして、それらの車を利用して敵を追跡し、敵地へ奇襲するといったこともできるのだ。マルチプレイモードは、キャプチャー・ザ・フラッグやデスマッチなどがマフィアの抗争をモチーフにアレンジされており、計7種類となっている。

ジャンル	アクション
プラットホーム	PC/PS2
開発元	Illusion Softworks社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	テイク2インタラクティブ
発売時期	2001年7月
日本	
発売元	ズー
発売時期	2001年夏
ネットワークサポート	LANやインターネットで最大16人まで

※日本ではPC版の発売が決定 PS2版は未定です

一般市民を銃撃したり、ミッションを遂行する際に被害者を出したりした場合は、次のミッションで警察官の数が増えるといったペナルティーがあるという

ここが注目ポイント!

同じ開発元の作品である「HIDDEN&DANGEROUS 2」のために制作されたゲームエンジンが使用されている。Environmental MappingやBump Mappingといったテクスチャーマッピング技術や、顔の動きを滑らかに描画するスキンテクスチャーアニメーションなど、精度の高いグラフィックが見物。Colt 1911やS&W model 27 Magnumなど、1930年代に活躍した銃も数多く登場する予定だ。

POOL OF RADIANCE : RUINS OF MYTH DRANNOR

派手な魔法が美しい戦闘シーン。バーバリアンのRage(怒り)やモンクのStunning Fist(こぶしによる連打)など、キャラクター固有の特殊能力が17種類も用意されている

「POOL OF RADIANCE:RUINS OF MYTH DRANNOR」(以下、PoR)は、「DUNGEONS&DRAGONS」(以下、D&D)の公式ルールブック第3版に準じて制作されているRPGである。PoRの舞台は、前作「POOL OF RADIANCE」の時代設定から10年後となるForgotten Realmsの世界。ニューフラン(New Phlan)という町の地下に広がる光輝の湖水(Pool of Radiance)が、突然その封印を解いて輝き出したところから物語が始まる。この作品では、「BULDUR'S GATE」(以下、BG)のように背景画は細かくレンダリングされているが、キャラクターやモンスターはすべて3D化されており、驚くほど滑らかなアニメーションが見られるだろう。

最大8人のキャラクターでパーティーが組めるようになっており、第3版で追加された種族としてハーフオークが選択でき、キャラクタークラスではバーバリアン、ソーサラー、モンクも登場する。第2版に対応したBGと大きく違うところは、種族に関係なく自由にキャラクタークラスが選択できるようになったことで、プレイヤーの自由度も高い。サウンドも凝っていて、革服を着ていれば革が擦れたような音がするし、チェインのよろいを着用すれば金属がかち合う音が聞こえるなど、至るところにこだわりが感じられるのだ。

ここが注目ポイント!

戦闘システムがユニークで、キャラクターを動かす時間が設定できるようになっている。プレイヤーが時間を自由に設定できるので、限りなくリアルタイム制に近い状態でプレイしたり、ターン制のようにゆっくりとゲームを楽しんだりすることが可能だ。マルチプレイでは、デスマッチ形式のゲームモードが用意される。

ジャンル	RPG
プラットホーム	PC
開発元	Stormfront Studios社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	GAME Studios社
発売時期	2001年夏
日本	
発売元	マイピック
発売時期	2001年中
ネットワークサポート	最大6人まで

NEW LEGENDS

日本のアニメ的な雰囲気でありながら、作風は独自の路線となっている。キャラクター名の一部であるSunは孫権の"孫"、Xaoは曹操の"曹"のアルファベット表記である

LucasArts Entertainment社在籍時に「JEDI KNIGHT」のリードプログラマーとして活躍したJustin Chin氏が制作しているのが、未来の中国を舞台にした3人称視点のアクションゲーム「NEW LEGENDS」である。UNREALエンジンで制作が進められていたところ、発売元が変更し、Xbox版のゲームとしてリリースされることが決定した。この作品のストーリーは、三国志の影響を受けた世界観にファンタジー要素が加わった内容となっている。戦乱に明け暮れる未来の中国では、さまざまな軍人によって自治国家が幾つも建設されていた。プレイヤーが操るキャラクターはSun Sooという青年で、独裁者として知られるXao Gonによって内モンゴル地方に投獄されているという設定だ。プレイヤーはそこから抜け出し、祖国を再生するために立ち上がらなければならない。

この作品には、アジア的な建物が数多く見られ、ゲームの世界は過去と未来が融合した雰囲気となっている。使用できる武器は、銃や剣のほかに、ハンマーや鎖といったユニークなものもあり、約20種類用意される。ゲーム開始時に四つの武器を選択するようになっており、途中で選び直すことはできないようだ。また、これらの武器を融合させて、オリジナルの武器を作成することも可能である。

プレイヤーが使用できるキャラクターは1人だけだが、ゲーム中には共に戦うさまざまな仲間たちが現れる。地、風、火、水、鉄をイメージしたマップデザインで五つの大きなステージに分けられており、それぞれにボスキャラクターが登場する予定だ。

ジャンル	アクション
プラットホーム	Xbox
開発元	Infinite Machine社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	THQ社
発売時期	2001年第4四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	未定

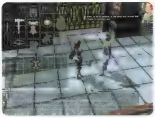
ここが注目ポイント！

Xbox専用ソフトになるという発表があった後は、マルチプレイモードに関しては白紙に戻った状態である。ただし、Chin氏は「面白いことを優先させる」と心強いメッセージを残しているので、期待してみよう。

NEVERWINTER NIGHTS

「NEVERWINTER NIGHTS」(以下、NWN)は、「BALDUR'S GATE」の開発元として知られるBioWare社の最新作である。Neverwinterとは、テーブルトークゲームのD&DではおなじみのSword Coastという地域の北方に位置する都市名だ。D&D公式ルールブック第2版では、この地域はプレイヤーの間で最も人気のあるマップとして知られていたが、NWNでは、その地域が第3版に沿った形で再現されており、自由度の高いゲームプレイが実現するのだ。

NWNでいちばん興味深い点は、マルチプレイのシステムにある。この作品には、プレイヤーがさまざまな要素をパズルのように組み合わせていくだけでマップを制作することができるマップエディターが用意されている。このエディターを使用すれば、ストーリー展開やモンスター／アイテムの出現位置をコントロールできる"ダンジョンマスター"のような役割を楽しめるのだ。さらに、ほかのプレイヤーのコンピューターとリンクさせることによって、キャラクターが自由にコンピューター間を往来できるようになる。そして、プレイヤー個人のコンピューターをパーソナルサーバーに見立てることで、一つのコンピューターに64人までのプレイヤーが参加でき、最大で20台程度のコンピューターをつなぎ合わせることが可能になるという。



ジャンル	RPG
プラットホーム	PC／Mac
開発元	BioWare社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	Interplay社
発売時期	2001年第3四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	あり

キャラクターが手にするたいまつを中心にして影が制作されているのが見て取れる。戦闘システムには、6秒ごとにコマンドを入力するという方式が採用される

ここが注目ポイント！

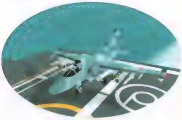
光源からの照明効果だけを生かすDirect Lightingという技術を用いることで、200種類に及ぶ魔法、木漏れ日、ろうそくの明かりといったさまざまな光を、非常に美しく再現している。メニューバーなどのインターフェースは使いやすさを念頭において開発されており、プレイヤーが自由にカスタマイズできるという。

新作情報をダイジェストでお届けする

NEW GAMES GALLERY

LOCK ON : MODERN AIR COMBAT

画面写真を見てピンとくる人は、かなりのフライトシム通だ。この作品は、つい最近まで「FLANKER：ATTACK」というタイトル名で開発が進められていたFLANKERシリーズの最新作である。画面写真から判断する限り、前作と同様のグラフィックエンジンが使用されているようだ。本作では、Su-27、Su-33、Su-39、"Frogfoot"(カエルの足)と呼ばれるSu-25などのロシア戦闘機のほかに、F-15C、A-10 Warthogといったアメリカ戦闘機にも搭乗することができる。



Information

ジャンル：フライトシミュレーター
プラットホーム：PC
開発元：Strategic Simulations社
アメリカ
発売元：GAME Studios社
発売時期：2001年中
日本
発売元：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり

INDEPENDENCE WAR 2 : THE EDGE OF CHAOS

前作の時代設定から100年後の宇宙が舞台となるこの作品では、宇宙のあらゆる場所を開拓し、私利に執着する巨大企業の野望を打ち砕くために立ち上がる主人公の物語が描かれている。4種類の巨大な戦艦が登場する予定で、用意された30種類の武器の中から自由に選択して戦艦に取り付けることができる。また、プレイヤーがインターフェースの大部分をカスタマイズすることができるなど、自由度が高い点が魅力である。マルチプレイでは、デスマッチモードなどが用意される。

Information

ジャンル：スペースアクション
プラットホーム：PC
開発元：Particle Systems社
アメリカ／ヨーロッパ
発売元：アンフォグラム
発売時期：2001年春
日本
発売元：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：最大で8人まで

ONLINE PIRATES

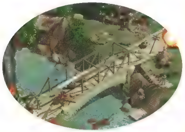
1700年代の大航海時代が成熟期を迎えていた時期を再現したオンライン専用RPGで、スペインで制作されている期待作だ。この作品では、"船を購入して冒険に出る""交易によって商人として成功する""ほかのプレイヤーを兵士として雇って海賊と戦争を起こす"など、プレイヤーをワクワクさせる仮想世界が構築されている。2000年に開かれたSIGGRAPH(コンピューターグラフィック関連の展示会)において、リアルタイム3Dレンダリングのデモとして公開されたほど技術力は優れている。

Information

ジャンル：オンライン専用RPG
プラットホーム：PC
開発元：neo Software社
ヨーロッパ
発売元：neo Software社
発売時期：2001年中
日本
発売元：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：完全ネットワーク仕様

WARCOMMANDER

「サドンストライク」の発売元として知られるCDV Software社の最新作は、"D-Day"と呼ばれるノルマンディー上陸作戦を再現した戦略シミュレーションである。連合軍用とドイツ軍用のミッションがそれぞれ20種類用意されており、ユニットに関しては歩兵ユニットだけでも11種類あるという。最大1280×1024ドットという高い解像度をサポートしており、細密なグラフィックを表示できるゲームエンジンが使用されている。



Information

ジャンル：リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム：PC
開発元：Independent Arts社
ヨーロッパ
発売元：CDV Software社
発売時期：2001年秋
日本
発売元：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：LANやインターネットで最大8人まで

ULTIMA Ⅰ: A LEGEND IS REBORN

このゲームは、1980年にリリースされたRichard Garriott氏の作品「ULTIMA Ⅰ」の3D完全リメイク版だ。ULTIMAシリーズのファンが、Origin Systems社に在籍していたころのGarriott氏に直談判した結果、「インターネット上で無料公開するのであれば」という条件で制作が許されたという作品だ。32ビットカラーによる800×600ドットの解像度で制作されており、Direct3Dをサポートする3Dアクセラレーターが必須となる。商業ソフトではないが、温かく見守ってあげたい作品だ。詳細はhttp://www.peroxide.dk/ultimaを参照。

Information

ジャンル：RPG
プラットホーム：PC
開発元：Peroxide社
ヨーロッパ／日本
発売元：×
リリース時期：2001年中
ネットワークサポート：シングルプレイ専用

見逃せない出来事総チェック

アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1ヵ月分まとめて紹介！

2/9 ユービーアイ ソフトがBlue Byte社を買収

フランス屈指のソフト販売会社であるユービーアイ ソフトが、SETTLERSシリーズで知られるドイツの中堅ブランド、Blue Byte社を買収した。コンソール系のアクションゲームやレーシングゲームに定評のあるユービーアイ ソフトが、市場ではパソコン版の戦略シミュレーションの人気が高いドイツで足場を固めたということには大きな意義がある。Blue Byte社の創設者であるThomas Hertzler氏は、「Blue Byte社の将来を考えれば最高の選択だった」と語り、次世代コンソール機への参入も期待しているようだ。

2/14 Xboxが着実な1歩を踏み出した

この日、NVIDIA社の最高責任者であるJen-Hsun Huang氏は、同社にとって非常に重要な布石を打ったと述べ、Xboxの中枢を担う二つのチップ"XGPU"(NV2A)と"MCPX"(Media Communication Processor for Xbox)の量産体制に入ったことを明らかにした。マイクロソフトのXbox事業部のチーフであるRobbie Bach氏は、「XGPUとMCPXは、Xboxにとって非常に重要な要素であり、量産のめどが立ったことは、2001年秋に優れたゲーム機をお届けできる用意が整ったということである」と述べている。

2/14 Turbine Entertainment社にJeff Anderson氏が移籍

Origin Systems社のエクゼクティブプロデューサーだったJeff Anderson氏が、「Asheron's Call」の開発元としておなじみのTurbine Entertainment社の新社長として迎えられることになった。現在Turbine Entertainment社は、新型オンライン専用ゲームの核となるTurbine 2.0エンジンの制作に取り組んでいる。

2月27日には、「Asheron's Call」の続編の制作についても正式に発表されている(画面は続編のキャラクターアート)。前作と同様に大型のオンライン専用RPGとなる予定だ

2/16 アンフォグラムが2001年のラインアップを発表

世界有数の販売元であるアンフォグラムが、2001年に発売される予定のソフトウェアラインアップを発表した。同社は、ここ数年にわたってさまざまな販売会社を傘下に収めており、リリースするタイトル数は、パソコンゲーム、ゲームボーイ用ソフトなどを含めると膨大である。パソコン版に限れば、「X-COM:ENFORCER」(4月発売)、「PEARL HARBOR:DEFEND OF THE FLEET」(5月発売)、「ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE」(第2四半期発売)、「CIVILIZATIONⅢ」(第4四半期発売)などに期待がかかる。

2/23 Xboxの発売時にブロードバンドコンテンツはない!?

アメリカのニュースウェブサイト、Daily Raderが報じたところによると、Xboxが発売される9月には、ブロードバンドコンテンツは一切リリースされないことが分かった。ブロードバンドコンテンツとは、本体に内蔵されているイーサネットを利用して楽しめるビデオストリーミングや音楽配信サービスのことで、大型のオンライン専用RPGもこれに含まれている。ただし、LANやインターネットを介したマルチプレイには支障はないということで、ネットワークゲーマーはそれほど心配する必要はないだろう。

最新ビデオチップで表現される新世代のグラフィック

GeForce3

2001年2月22日にMacintosh用GeForce3を発表したNVIDIA社は、続いてPC／AT用GeForce3のリリースを正式に発表した。ここでは、アメリカで行われたプレスカンファレンスの様子を伝えると共に、GeForce3対応ゲームの情報を紹介する。

大きな可能性を秘めた本命ビデオチップGeForce3が登場

NVIDIA社の新世代ビデオチップ、GeForce3が日本で発表された4日後の2月26日、NVIDIA社の地元であるカリフォルニア州サンホセ市において、世界のプレス関係者に向けた正式な公開イベントが催された。GeForce3は、1998年から開発が進められていた最新型のGPU（Graphic Processing Unit）で、Windowsから Macintosh、果てはモバイルやコンソール機市場にまで焦点を定めている。なお、GeForce3のスペックや構造に関しては、VIDEOCARD MANIAX（p.094-095）で紹介しているので参照してほしい。

NVIDIA社は、最高責任者Jen-Hsun Hwang氏が「2001年は、NVIDIA社から驚くほどの数の製品が発売されます」と語っているように、かつてないほど多くの製品を発売する予定だ。Xbox用に開発されているNV2Xや、ビデオ統合チップセット、通称"Crush"、さらには、"GeForce3 Ultra"のような上位機種も登場するかもしれない。いずれにせよ、その中核になるのが、今回発表されたGeForce3なのである。

GeForce3は、同社の主力製品のコアに搭載していたTNT（TwinTexel）と決別した、まったく新しいアーキテクチャーを採用しており、トランジスターの数はGeForce2 Ultraの倍以上。1秒間に、8000億回の命令を処理することが可能だという。その内部にはさまざまな新機能が搭載されており、それぞれがグラフィック向上に貢献するとともに、フレームレートを最大限に高める能力を持っている。これが、200MHzと意外に低いコアクロックの補佐をするだけでなく、CPUの負担を大幅に軽減しているのだ。

GeForce3の最大の特徴となる機能が、DirectXやOpenGLなどのAPIレベルでのプログラミングを可能にするnfiniteFXエンジンだ。DirectX 8.0に用意されたVertex ShaderやPixel Shaderなどの機能をサポートしており、開発者の能力次第で、新しい表現の可能性が広がることになる。

GeForce3対応ゲームタイトル

X-ISLE:DINOSAUR ISLAND

Image provided by courtesy of Crytek Studios.

1人称視点の3Dシューティングゲームとして発売される「X-ISLE:DINOSAUR ISLAND」は、Hardware T&Lを駆使し、最大500万ポリゴン／秒で表示される美しい映像が特徴だ。画面中の水面に注目して欲しいが、GeForce3では、これまでのようにEnvironment Mapped Bump Mapping機能を使って波を模倣する必要性がなくなった。Vertex Shaderにより、物体の表面や形状を崩すことができるようになったため、水面が不規則な動きをし、驚くほどのリアリティーで再現されているのだ。（開発元：Crytek Studios社、発売日：未定）

INEVITABLE EVOLUTION

Image provided by courtesy of Inevitable Entertainment.

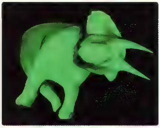
わずか2ヵ月で作成されたという、GeForce3用のデモ。迫力のある巨大な生物が緑の球体を触ると、大きな羽根が生えてくるという内容だ。これは「INEVITABLE EVOLUTION」という作品の映像だが、ゲーム内容はほとんど明らかになっていない。Matrix Palette Skinningにより、筋肉の盛り上がりがリアルに描画され、Pixel Shaderによる繊細な照明効果が質感のある見事なグラフィックを実現している。
（開発元：Inevitable Entertainment社、発売日：未定）

発表会リポート

生命感のあるキャラクターを表現できるVertex Shader

GeForce3は、3Dオブジェクトの頂点データを処理し、特殊効果をプログラムで制御できるVertex Shaderをサポートしている。それによって表現が可能になる効果としては、複雑なアニメーションを実現するMatrix Palette Skinningがある。同じくVertex Shaderの恩恵を受けたMorphingの機能を併用すれば、関節やしわの両側の肉部分などが、今まで以上にスムーズな動きとなり、従来のSkeletal Animation技法よりも滑らかな体の動き、顔の表情の変化などをリアルタイムで表示することが可能になるのだ。

この機能が、ゲームプレイに与える影響は計り知れない。リアルタイムで顔の表情を変化できるということは、つまりキャラクターの感情を表現することが可能になったということだ。今までは、わざわざテキストや音声でサポートせざるを得なかった"状況"や"雰囲気"といったものが、まるで映画を見ているかのように、キャラクターの表情によってプレイヤーにヒシヒシと伝わってくるはずだ。



オブジェクトの質感をよりリアルにするPixel Shader

GeForce2 MX／GTS／Pro／Ultraは、NVIDIA SHADING RASTERIZERを使ってPer-Pixel Lightingというビジュアル効果をサポートしていたが、GeForce3ではnfiniteFXエンジンを使ってPixel Shaderの処理過程をフルコントロールできるようになる。Pixel Shaderは、物体の光陰をち密に表現するのに使われ、光によって質感が変化する革のような材質も見事に再現できるだろう。光のコントロールが自在に行えることは、クリエーターにとって大きな利点だ。

AQUANOX

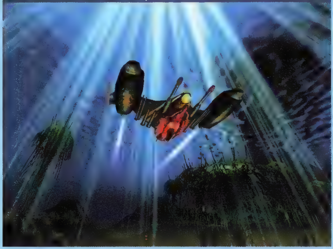


Image provided by courtesy of Massive Entertainment and Fishtank Interactive.

「AQUANOX」は、2666年の深海を舞台とした1人称視点のアクションシューティングだ。太陽光が降り注ぐ様子を美しく表現したVolumetoric Lightingは、Pixel Shaderを利用した、この作品の開発者独自の効果である。また、Vertex ShaderによるSurface Deformationを使用することで、地味になりがちな海底の様子を神秘的に描いている。
(開発元：Massive Entertainment社、発売元：Fishtank Interactive社、発売日：未定)

EVERGLADE RUSH

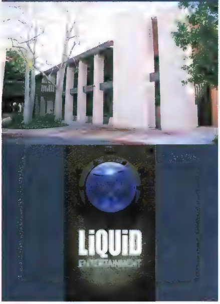
Image provided by courtesy of Firetoad Software.

ホーバークラフトを使ったアクションレーシングが楽しめる「EVERGLADE RUSH」。画面の吊り橋に注目すると、GeForce3のHigh-Resolution Antialiasingの効果によってスムーズなラインで表示されていることが分かる。GeForce3が、CPUのタスクを大幅に肩代わりするため、Pentium 200MHz程度のパソコンでもゲームが難なく動作するという。GeForce3を搭載したMacintoshにも対応する予定だ。
(開発元：Firetoad Software社、発売日：未定)

インタビュー with
Ed De lCastillo & Mike Grayford

日本文化の影響を色濃く受けた「BATTLE REALMS」は、リアルタイム戦略シミュレーションにアクション要素を最大限まで取り入れた意欲作だ。今回は、このゲームを制作しているLiquid Entertainment社に直撃取材をした。

BATTLE REALMS



ロサンゼルスを北に50kmほど進むと、サウザンオークスという小ぢんまりとした町に行き着く。ここに本拠を構えるLiquid Entertainment社は、2001年の秋にCrave Entertainment社から発売が予定されている、「BATTLE REALMS」というリアルタイム戦略シミュレーションを制作している。"サムライ"や"ゲイシャ"といったキャラクターが登場するゲームとあって、日本のプレイヤーなら気になるであろう作品である。まだ、内容が明らかにされていないBATTLE REALMSについて、Liquid Entertainment社の創設者である2人にお話を伺った。

Play Online(以下、**PO**)　まず、率直にお聞きしたいのですが、日本の中世をテーマにした理由は、どういったことからなのでしょうか?

Ed Del Castillo(以下、**EDC**)　私は、子供のころからアジア系の人間が多く住んでいる、南カリフォルニアで育ちましたからね。普通に生活していても日本やほかの国々の文化に遭遇しますし、個人的な興味から空手を習ったり、日本の映画やテレビ番組をかじり付くように見ていたりしてました。今回、私たちが会社を興して世に送り出す最初の作品が、日本のイメージを織り交ぜたBATTLE REALMSになるわけなんですが、そういった環境で生活していた私にとっては、日本文化はごく自然な題材だったんです。とはいっても、このゲームに関しては、中国のカンフー映画や、

Ed Del Castillo
エド・デルカスティーヨ

Liquid Entertainment社の社長兼リードデザイナー。1991年、大学を卒業した後、Mindcraft社に就職して業界の第1歩を踏み出す。その後、Westwood Studios社に入社し、「COMMAND & CONQUER」や「COMMAND & CONQUER.RED ALERT」のプロデューサーに抜擢される。1998年には、エレクトロニック・アーツに移籍して、Sid Meier氏のFaraxis Games社を軌道に乗せ、Origin Systems社の「ULTIMA:ASENSION」のプロデュースもした。

「DUNGEONS & DRAGONS」のようなテーブルトークゲームからの影響が大きいかもしれませんね(笑)。

PO　Edさんは、「COMMAND & CONQUER」(以下、C&C)をはじめ、さまざまな名作のプロデューサーとして活躍されてきましたが、BATTLE REALMSを制作するに当たって、影響を受けた作品や改善する必要を感じた部分ってあるのでしょうか?

EDC　C&Cから習ったというのではないですが、例えば「TOTAL ANNIHILATION」や「STARCRAFT」「Age of Empires」などの人気作品には、個性的で目新しいシステムやプレイ内容が盛り込まれています。人気という点ではいまひとつだった「METAL FATIGUE」は、ゲームでもアニメのようなロボット対戦が楽しめるという点でユニークでしたし、成功するチャンスはじゅうぶんあったと思います。肝心なのは、ゲームを購入する側が何を求めているのかを考えながら、そのゲームの持ち味が新鮮に感じ取れるゲーム性を提供することが重要なのではないでしょうか。

PO　BATTLE REALMSでは、どのように差別化が図られているのでしょうか?

EDC　私自身プレイヤーとして、さまざまな戦略シミュレーションをプレイしてきましたが、そのうちの90%くらいのゲームが、基地の発展に重点を置いた生産重視のゲーム性になっていますね。BATTLE REALMSは、資源収集やユニットの生産をどれだけ速く行えるかという競い合いではありません。100ユニットを5分で生産してラッシュを掛けるなんて、ゲームの本来の楽しみ方ではないと思っています。BATTLE REALMSでは、生産に関することを簡略化しながら、アクションと戦略に重点を置いているため、今までとはずいぶんと違うゲーム性になるでしょう。毎月、何本ものリアルタイム戦略シミュレーションが発売されている中で、この作品をLiquid Entertainment社の処女作として送り出すために、どうしたらほかの作品にないものをプレイヤーに提供できるのかということをずっと考えていました。

日本のような古い伝統を持つ文化を、ばかにするつもりなんてこれっぽちもないんですよ。パイレーツ映画や中世ファンタジーゲームのように、その文化を題材にして自分なりの味付けを加えた結果なのです

カンフー映画からの影響も多分に受けているため、ぱっと見は日本的な雰囲気はしない。インターフェースはシンプルな作りで、右にマップ、左に資源のメーターが設置されている。中央に見えるさまざまなアイコンは、部族によって異なる特殊能力である

BATTLE REALMSは、“ホード”と呼ばれる魔軍によって引き起こされた天変地異によって孤立してしまった島で、“ドラゴン”“サーペント”“ロータス”そして“ウルフ”の四つの部族が、せめぎ合いを行っているという設定だ。主人公となるのは、サーペント族の王子だったKenjiという青年。幼いころにドラゴン族の縄張りへと追放されてしまったため、失われた王座を求めて旅に出るというものだ。

Mike Grayford
マイク・グレイフォード

Liquid Entertainment社の副社長兼技術サイドの担当。ミサイルの制御システムを開発する会社に就職した後、プログラマーとしてWestwood Studios社に入社する。RPGの「LEGEND OF KYRANDIA II：THE HAND OF FATE」をはじめ、「MONOPOLY」や「BLADE RUNNER」など、ジャンルにとらわれないさまざまな作品を手掛け、名作の数々を生み出している。余暇はパラグライディングなどで気晴らしをしているそうだ。

PO　BATTLE REALMS公式サイトに、その世界の膨大な歴史的背景を掲載してますね。

Mike Grayford（以下、**MG**）　まだほんの一部なんですけど（笑）。ユニークな世界感を持つBATTLE REALMSの背景をより確かなものにするために、その世界がどのようにして出来上がっていったのかを記述しておく必要があったんです。発売元のCrave Entertainment社とは、四つの作品を提供するという前提で出資を受けており、この世界観を基にジャンルにとらわれない作品を制作しようと考えています。

PO　「MIGHT&MAGIC」シリーズみたいなイメージですかね。

MG　そうです。BATTLE REALMSでは、その歴史の一面しか語られていませんし、実際に歴史設定では大きなポイントとなっているホードと呼ばれる魔軍は今回登場しません。BATTLE REALMSで語られているのは、サウスランドと呼ばれる世界に位置する孤島を舞台にした、Kenjiという1人の青年が主人公の物語なんです。

PO　BATTLE REALMSに登場する四つの部族について教えていただけませんか？

EDC　BATTLE REALMSの世界は、人々の価値観が“陰”と“陽”に分け隔てられています。ゲームに登場する四つの部族は、攻撃的なサーペントと魔の呪術に手を染めたロータスが陰、武士としての規律を重んじるドラゴンと文明にこだわらないウルフが陽というように、それぞれが太極の思想に基づいた設定になっています。シングルプレイモードでは、ドラゴンとサーペントのみがプレイ可能で、15ミッションずつ用意されていますが、マルチプレイモードでは四つの部族が使えるようになります。

PO　陰と陽は、ゲームでは具体的にどのように表現されているのでしょうか？

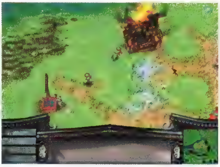
EDC　陰の思想を持つ部族は、敵の部族を倒すごとに陰のポイントが増え、陽の思想を持つ部族は、弱いユニットで強い敵ユニットを倒すことや、農民（非戦闘）ユニットを攻撃しないようにするなど、戦士としての誇りを重んじたプレイをするとポイントが加算されます。

PO　ゲームの画像を見させていただきましたが、ユニットが非常に生き生きとしていますね。

EDC　オフィス内でも、毎日「世界は生きているんだ」と、お経のように唱えながらゲームを開発しているんです（笑）。雲や川はちゃんと流れていますし、鳥も飛んでますよ。ユニットの思考ルーチンも生きている人間であるということを表現するために、いろいろと趣向を凝らしました。例えば、農民ユニットに何も命令せずに放っておくと、道端に座り込んで談笑を始めたりしますし、戦闘ユニットが持っていた刀を地面に突き刺し、天に向かって祈りを捧げたりといった行動を取ります。

MG　BATTLE REALMSの重要なポイントとしては、“Living Source”（生活資源）というシステム上の観点からすべてが広がっていることですね。ゲームで活用される資源は、米と水の二つに抑えていて、ユニットの生産から建物の購入資金に至るまでが、この二つで賄えるようにしています。また、水は米の生産を早くするのに役立ちますし、火事を消化するのにも使用します。野生の馬を捕まえて手なずけ、戦闘での騎乗用として飼育することや、米の生産や運搬のために使用することだってできます。自分のプレイスタイルに合うのなら、資源や馬を敵対する部族から略奪したっていいんですよ。

インターフェースの中央部に、太極のマークがあるのが分かるだろうか。現在、陽のポイントが二つたまっているが、これは特殊攻撃や魔法を使用すると消費される



左上に見えるのが米を栽培している乾田である。農民ユニットは、建物が燃えるのを防ごうと、井戸からバケツリレーで水を運んでいる

BATTLE REALMS公式サイト
http://www.battlerealms.com

数少ないウルフ族を、サーペント族が襲ったところか。ユニットの下部に見られるステータスバーは、緑色がヘルス値、青色がスタミナ値を示している

"Living Source"は、より自然な世界を作り出そうという発想から生まれ出たシステムだ。ほかのリアルタイム戦略シミュレーションと根本的に違うのは、プレイヤーには人口の増加をコントロールする手段はなく、村の発展に合わせて農民ユニットの出生率が上昇していく仕組みなのである。この農民ユニットを道場などに通わせることによって、戦闘ユニットへと変化させなければいけないため、安価な攻撃ユニットを速く、そして大量に生産して敵地に送り込むという、いわゆる"ラッシュ"ができないようになっているのだ

PO　ユニットは何種類くらい存在するのでしょうか?
EDC　各部族に8ユニットが登場する予定です。少ないと思われるかもしれませんが、多過ぎても使われないユニットって、必ず出てくるものですからね。BATTLE REALMSでは、すべてのユニットが農民ユニットから変化させるようになります。例えば、プレイヤーが道場を建設し、農民ユニットを送り込むことによってスピアマン(槍兵)へと変化し、射的場だとアーチャー(弓兵)になります。この育成的なシステムによって、プレイヤーは8種類のユニットすべてを使用することになると考えています。
PO　ユニットにレベルのようなものが設定されているのですか?
MG　そうですね。具体的に言えば、ドラゴン族では、アーチャー、スピアマン、アルケミスト、そしてゲイシャがレベル1のユニットで、ドラゴンウォーリアー、カブキウォーリアー、スモウキャノニアーがレベル2。レベル3のユニットとしてサムライが存在します。各部族のユニットは、外見はもちろんのこと、性質もまったく違うものになります。また、ゼン・マスターと呼ばれるヒーローユニットが存在し、プレイヤーは、"盲目の弓手アラー"とか"雷雨の達人ザイメス"などというヒーローを雇い入れることができるのです。ヒーローをうまく活用できるかどうかが、ゲームの進行に大きな影響を与えるでしょうね。
PO　ユニットのネーミングがすごいですね(笑)。名前だけでは、どんなユニットか判断しづらいものもありますが。
MG　ドラゴンウォーリアーは、戦闘時に火炎を伴う攻撃を行いますし、ゲイシャは中世ファンタジーものでいうヒーラー、アルケミストは魔術師に当たります。スモウキャノニアーは、大砲で攻撃するユニットです。
PO　そのあたりは、日本の文化に忠実でないような気もしますが(笑)。
EDC　日本のプレイヤーの皆さんに分かってもらいたいのですが、日本のような古い伝統を持つ文化をばかにするつもりなんて、これっぽちもないんですよ。パイレーツ映画や中世のファンタジーゲームのように、その文化を題材にして自分なりの味付けを加えた結果なのです。BATTLE REALMSを制作するために、中世の着物に関する日本の書籍などといった、さまざまな文献を入手して勉強しましたが、それでも"始めにゲームありき"の姿勢を崩そうとは思いませんでした。私たちがリアリズムを求めたのは、ゲーム内の経済システムや、物語の背景となる文化ですから。

おそらくドラゴン族のカブキウォーリアーと推測されるアート画。カブキウォーリアーは、相手に眼くらましを投げつけて、一時的に行動不能にしてしまうという特殊能力を持っている

紫色のユニットは、ウルフ族と同じくマルチプレイモードのみで使用できるロータス族のユニットである。ロータス族は、スタミナがある程度消耗した後に最高値まで回復することで、新しいユニットに変化するという特性を持っている

自然との共存を求めるウルフ部族には、ユニークなユニットや建物が多い。ウルフ部族には、特別にレベル4クラスに変化できるウェアウルフが存在するらしい

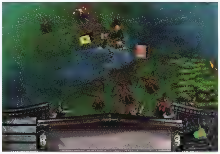
インタビュー with Ed Del Castillo & Mike Grayford
BATTLE REALMS

リアルなゲームの世界観という点に関しては、ゲームを見ただけでも、開発者のこだわりが分かる。リアルタイムの気象システムを搭載していて、漂う霧の量まで事細かに調節され、雨粒が水面に波紋を描く様子は、見ているだけでも楽しめる。

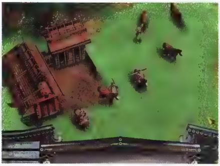
PO　3Dグラフィックを採用したのも、リアリティーの追求からですか?
EDC　そうですね。今でこそ、3D系のリアルタイム戦略シミュレーションは多いですが、技術的に可能だから3Dにしているようなものばかりで、プレイにうまく生かされているソフトは少ないような気がします。BATTLE REALMSは、プレイヤーが森で活動したいと思えば、実際に森の中を自由に歩けるようになっていますし、逆に邪魔だと思えば、森や家などの建物を焼き払うことだって可能です。また、3Dであることを生かしたものというのであれば、丘の傾斜の高い方にいるユニットが攻撃をする際、ある程度の数値補正が付くといった高低差を利用したシステムがあります。ほかのリアルタイム戦略シミュレーションではあまり取り入れられていないものですが、ごく自然なことですよね。また、お見せしたデモには、まだ完全な機能は入ってないのですが、ユニットには視野設定があって、普通は前方しか見られないようになっています。移動力が高い馬を使って、背後や側面から奇襲を仕掛けるなどの戦術も取ることができるでしょうね。
PO　このゲームは、馬がちゃんとした1ユニットとして取り扱われているようですね。
MG　普通のシミュレーションの馬は、騎兵ユニットといった、何かの一部でしかありませんが、BATTLE REALMSは、馬も一つのユニットであるという位置付けでいます。マップにいる野生の馬を見つけた場合、手なずけることで農作物の運搬に利用できたり、戦闘に用いることもできます。ゲームにはアラビアン種、フリージアン種、ピント種、そしてキソ(木曽)種の4種類の馬が登場し、色はもちろんのこと、最終的にはそれぞれの個体差まで持たせようと思っています。
PO　馬を使用することで、ユニットの能力が変化するのでしょうか?
MG　ユニットの攻撃能力自体は変化しませんが、移動力は変化しますね。これによる戦術利用が、馬の主な目的なんです。また、各ユニットにはスタミナ値が設定されていて、移動や戦闘をするごとにスタミナを消耗します。馬を近くの木陰に隠していれば、戦闘で不利な状況であっても、スタミナをじゅうぶんにためた馬に乗って逃げ切るなんてもできるでしょうね。そのほか、馬はマップを探索するのに役立ちますよ。騎乗していたユニットが死んだ場合には、敵味方にかかわらず、略奪することだってできます。ウルフ族はユニークで、オオカミユニットの食料にすることで、オオカミのスタミナを回復させることができるんですよ。
PO　ユニットは、アイテムを装備できる上、特殊能力を備えているようですね。
MG　個々のユニットは、シーフギルドで武器を購入するなどして、より強力な攻撃方法を得ることが可能になっています。例えば、レベルの低いユニットであるアーチャーでも、火矢の技をマスターすることで、建物を攻撃するには打って付けのユニットになるのです。特殊能力に関しては、部族の特色に合わせたものを各ユニットに用意しています。
PO　部族ごとにバランスを取るのが難しそうですが。
EDC　ゲームバランスの不釣り合いを完全に無くす、なんて大それた事は言いませんが、最大限の努力をするのが私たちの仕事ですからね。プレイヤーの皆さんに満足してもらえるように頑張ります。日本の市場での評価も知りたいですね。
PO　最後になりましたが、マルチプレイモードについても伺いたいのですが。
MG　マルチプレイモードは、最大8人までの対戦をインターネットやLANでサポートする予定です。現在は、シングルプレイモードの制作に専念していますが、一般的な対戦モードのほかにもさまざまなものを用意しようと考えているんですよ。ウルフ族に巨大な球体の岩石を繰り出す魔法があるのですが、その岩石をサッカーボールに見立てて、ユニットで操作しながら自分の基地に運び入れるようなゲームなんてどうかなと。専用サーバーは設置する予定はないですが、できる限りのサポートをしていきたいと思ってます。

インタビュー・奥谷海人／写真・Shinya Aizawa

マルチプレイモードで、サーペント族が勝利した瞬間。中央に陣取るのは、ローニンと呼ばれるレベル3のユニットだ。BATTLE REALMSの思考ルーチンは秀逸で、形勢が不利と判断したら逃げ出したり、近くの仲間に助けを求めたりする



川や森の中、丘の斜面などではユニットの移動スピードも落ちるといった、自然界の法則に合わせたゲームシステムになっている。そのため、画面のように川を挟んだ地形は、防御する側には打って付けの戦場となるだろう



手なずけられた馬に、装飾を施された馬具が付けられているのが分かるだろうか。馬と騎乗者を分けて考えただけで、非常にプレイに深みが増したのが分かる

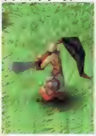
BATTLE REALMSの世界は続く!

本文でも触れたが、BATTLE REALMSの世界観は、Liquid Entertainment社の今後の作品でも利用できるように、非常に細かく設定されている。ゲームには出てこないが、この世界が形成するのに重要な位置付けにある魔軍ホードをはじめとして、設定資料だけにしか登場しないものが多く存在する。シータートル族やイーグル族など、ホードがまん延する北の大地に捕らわれたままの部族もかなり存在するようだ。
BATTLE REALMで活躍するドラゴン族は、この世界でも最も古い部族の一つで、武士道を重んじる清き民族であるようだ。中でも、身も心も癒してくれるゲイシャユニットに興味を引かれるが、今回のインタビューでは「ゲイシャって着物を着込んで速く歩けなかったんでしょ? このゲームでは軽装で、露出が高くなっているけど、基本的には移動スピードが遅いんだよ」と、開発者が作為的に日本文化と海外のテイストのミスマッチを楽しんでいるのが分かるコメントもあった。

農民

スピアマン

ドラゴンウォーリアー



ゲイシャ

国内発ゲームニュース

ズーが「マフィア」など新作7本を続々と発売

「サドンストライク」「サクリファイス」など、人気作の良質な日本語版を精力的にリリースしてきたズーが、さらに新作7タイトルを発売する。これらのタイトルはWindows 95／98／Meに対応予定で、すべて日本語にローカライズされる。

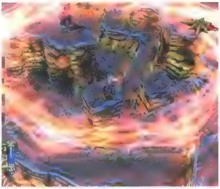
まず2001年3月30日には、羊を出口まで追い立てるパズルアクション「シープ」（体験版が今月号の付録CD-ROMに収録）、7月にはリアルタイム戦略シミュレーション「ヨーロピアン ウォーズ コサックス」と、サドンストライクのアドオンパック「フォーエバー」が発売予定。フォーエバーには多数のミッション、新しい兵器や戦車、砂漠や北アフリカなどの新マップ、シナリオエディターなどが収録されるという。

夏には、3Dアクション「マフィア」とRPG「テクノマージ」がリリースされる予定だ。マフィアは、精密に描かれたグラフィックと、自由度の高いゲームプレイが特徴。1930年代のアメリカが舞台となっていることもあり、60台以上の操作可能なクラシックカーが登場する。テクノマージは、コンソールゲームのような親しみやすさを持ったファンタジーRPGだ。魔法文明と機械文明が共存する独特な世界が舞台になるという。

また、秋以降には「創世紀1503」が発売される。リアルタイム戦略シミュレーション「創世紀1602」の続編である本作には、テキサス、ポリネシア、イヌイットなどの民族が登場。前作よりさらにきれいに描画されるというグラフィックにも期待できそうだ。

さらに、ズーは海外の開発会社と共同で戦略シミュレーションの開発を進めている。このゲームについては、まだタイトルも決まっていないそうだが、海外でもリリースする計画があるらしい。今後もズーの動向には注目しておこう。

マフィア



テクノマージ

開発進行中の極秘タイトル。和風の世界観に基づいた戦略シミュレーションのようだ

初心者に最適の低価格FS「ファーストフライト」が登場

トワイライトエクスプレスが、同社オリジナルのフライトシミュレーター（以下、FS）「ファーストフライト」（Windows 98／Me対応）を3月24日に2,980円という低価格でリリースする。本作は、操縦方法を学習できる“飛行機操縦マルチガイド”を収録しており、FSビギナーでも大空を飛行する楽しさが手軽に味わえる。

操縦できる機体は、エアバスA320、キングB200、セスナ172の3種類。リアルに再現された関東・伊豆諸島の上空を飛行することが可能で、15ヵ所の空港を収録している。

なお、このファーストフライトに同社のコントロールデバイス「フライトシミュレータ3Dスティック」を加えたバンドル版（4,980円）も同時に発売される。今までFSをプレイする機会がなかった人にとっては、FSの面白さを実際に体験してみるいいチャンスだと言えよう。

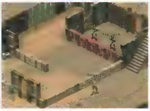
本作には、4月21日に同社から発売される「リアルフライトシリーズ」の国内空港のシーナリーを追加することも可能だ

TWIMNETでFALLOUT TACTICSのマルチプレイを楽しもう

「ジャイアンツ シチズンカブト」「スターランサー」など、人気ネットワークゲームに次々と対応している対戦ロビーサイト“TWIMNET”。「サドンストライク」「COLIN McRAE RALLY 2」「FIFA 2001」など、国内に専用サーバーが用意されていないゲームにも対応しているため、TWIMNETを訪れれば快適なマルチプレイを手軽に楽しめるだろう。

本誌今月号の付録CD-ROMに収録した「FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL」のデモ版も、TWIMNETでのマルチプレイが可能だ（デモ版のインストール方法についてはp.137を参照）。同社のサービスは3月末まで無料なので、ぜひ実際に活用してみよう。

TWIMNET
http://www.twimnet.co.jp/



ち密なグラフィックと奥深いゲームシステムが魅力のFALLOUT TACTICS。デモ版ではチュートリアルモードもプレイ可能なので、マルチプレイの前にゲームの進行手順をマスターしておこう

PCCWジャパンがネットワークゲーム開発の雄VR・1を買収

パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン株式会社(以下、PCCW)はVR・1エンターテインメント事業部(以下、VR・1)を買収することを発表した。

PCCWは元ジャレコ。2000年8月にサイバーワークス・インターナショナル・ビー・ヴィーに資本投下され、同年11月に社名をPCCWに変更した。現在はさまざまなプラットホームに対応したゲームなどの開発/提供に特化したビジネスを展開している。

VR・1はネットワークゲームを得意とする開発事業部で、ナローバンド環境下でも、数千人同時参加型のマルチプレイが楽しめる技術Conductorを開発した。アメリカのマイクロソフトがリリースしているオンライン専用フライトシミュレーター「FIGHTER ACE 2」や、日本でメディアカイトから発売された「ザ リアル カー シミュレーター"R"ニッサンエディション」などを開発した実績も持つ。

今回の買収により、PCCWは旧ジャレコのゲーム事業を大幅に強化し、ネットワークゲームの世界のリーダー的存在となることを目指す、としている。

ゲーマーにとって気になるのは、今後PCCWおよびVR・1がどのようなタイトルを発表していくのかということだろう。

まず2001年中には、Xbox用のタイトルを、Xbox本体の発売とほぼ同時期にリリースする予定だ。このXbox用のタイトルはマルチプレイに対応したものになるという。さらに2002年には、多人数同時参加型のオンラインRPGがリリースされる。こちらはパソコン用タイトルで、詳細は2001年秋発表予定だが、本誌が独自に入手した情報によれば、この作品は映画『インディ・ジョーンズ』シリーズの世界観を使ったオンラインRPGで、タイトルは「DARK CONTINENTS」となるようだ。開発チームは「ULTIMA ONLINE」や「EVERQUEST」の問題点を熱心に研究し、さまざまな新発想を採用して、新しいオンラインRPGを制作しているという。

左がPCCW代表取締役社長のジョン・トッド・ボナー氏、右がVR・1のトニー・ハーマン氏。ボナー氏は「ブロードバンドネットワークの拡大に伴い、ネットワークゲーム市場には、現在大きな成長の機会が訪れている」と語った

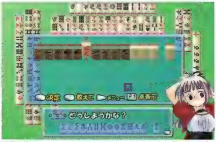
FIGHTER ACE 2

ザ リアル カー シミュレーター"R"ニッサンエディション

PlayStation2用の麻雀ゲーム「対局麻雀 ネットでロン!」をパソコンで体験しよう!

アリカが2001年夏に発売を予定している「対局麻雀 ネットでロン!」(以下、ネットでロン!)は、ネットワーク対戦に対応した、PlayStation2用の麻雀ゲーム。同社はこのネットでロン!の体験版として、パソコンで動作する「Winで体験ソフト」を2001年6月に配布する予定だ。Winで体験ソフトはネットでロン!のネットワーク対戦部分のみを抜き出したもので、使用制限があるものの、製品の発売後もPlayStation2版のユーザーと対戦が楽しめるという。

ネットでロン!のネットワーク対戦では、通常の4人打ち麻雀のほかに"コンビ打ち麻雀"が可能となっている。このコンビ打ち麻雀では、コンビになったチームメイトの手牌を見ることや、敵コンビに内容が分からないようにチャットすることができる。つまり、敵側の待ち牌を2人で相談したり、チームメイトに自分の当たり牌を出してもらったりできるのだ。さらに、敵コンビのチャットの内容こそ分からないものの、チャットをしていること自体は分かるようになっているため、「会話が増えてきたから、上がりが近いな……」などと展開を予想することが可能だ。このような機能は、ネットワーク対戦麻雀ならではのものといえるだろう。



製品の発売は、PlayStation2専用ハードディスクの発売とほぼ同時期を予定しているという。ちなみに、現在のところパソコン版の発売予定はない

© 2001 ARIKA CO ,LTD.ALL RIGHT RESERVED.Illustration:Sadaji Koike(scarcrow co.,ltd.)

「ハンドレッドソード」のパソコン版が発売決定

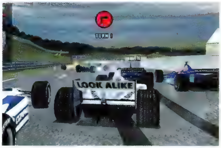
現在Dreamcast版が発売中のリアルタイム戦略シミュレーション「ハンドレッドソード」。マルチプレイに対応したこのタイトルが、パソコンに移植されることが決定した。パソコン版の発売日は2001年5月24日の予定。対応OSはWindows 95/98/Me/2000。基本的に大きな仕様の変更などはなく、Dreamcast版のほぼ完全な移植となるようだ。

ただ、幾つかの追加要素も存在する。まず、チャットで漢字が使用可能になる。さらに、Dreamcast版においては「コントローラーでの操作がしづらい」との声も聞かれたが、パソコン版はマウスに対応するため、より直感的な操作が可能となっている。残念ながらDreamcast版ユーザーとのマルチプレイはできないようだが、セガは「パソコン版のユーザー同士が手軽に対戦相手を見つけられるような仕組みを用意する」とコメントしている。また、このパソコン版用に体験版も制作するそうで、その配布時期は4月初頭から5月末くらいになる予定だ。

製品版は最大4人までのマルチプレイに対応しているる。解像度は640×480ドット固定になるようだ。この画面写真はパソコン版のもの

アイドス・インタラクティブのF1ゲームが最新データを搭載して復活

アイドス・インタラクティブは2001年3月30日に「F1 WORLD GRAND PRIX」を7,800円でリリースする。本作は、2000年9月22日に発売され人気を博した同名レーシングの最新バージョン。Hardware T&Lをサポートした美しいグラフィックや、迫力のあるサウンドはそのままに、登場するドライバー、サーキットなどが2000年の公式データを基に一新されている。発売されるのは英語版だが、日本語マニュアルが付属しているためプレイに支障はないだろう。



前作からその高い完成度には定評があったが、最新データを搭載することで、より魅力のあるタイトルとなっている

2001年2月14日に、アイドス・インタラクティブの発売ソフトの中でも抜群の人気を誇る「トゥームレイダー」シリーズの主人公、ララ・クロフトの誕生日キャンペーンが行われ、ララ・クロフトが本誌編集部を訪問した。当日はバレンタインデーということもあり、チョコレートやトゥームレイダーグッズを多数プレゼントしてくれた。これらの品物は今月号の読者プレゼント(p.128)になっているので、奮って応募してほしい。

コーエーネットがPS2用海外タイトルを国内で販売

コーエーのゲーム情報をいち早く発信するポータルサイト"GAME CITY"。このサイトの運営を行っているコーエーネットが、アメリカに本社を構えるMidway Home Entertainment(以下、Midway)社と提携し、Midway社のPlayStation2(以下、PS2)用海外ゲームタイトルを国内で販売すると発表した。現在予定されている販売タイトルは、Dreamcast向けにセガから発売されているボクシングゲームの第2弾「READY 2 RUMBLE BOXING：ROUND 2」やアーケードで稼動中の人気タイトル「GAUNTLET DARK LEGACY」など5タイトル。それらすべてが日本語にローカライズされて発売される。マルチプレイ対応に関しては現在のところ未定だが、コーエーネットの親会社であるコーエーがネットワークゲームに力を入れていることからも、期待ができそうだ。担当者の話によれば、アーサー王伝説を題材にしたRPG「LEGION」はマルチプレイ対応が検討されているらしい。

発売予定タイトル一覧

タイトル名	発売時期
READY 2 RUMBLE BOXING：ROUND 2	2001年夏
NBA HOOPZ	2001年夏
GAUNTLET DARK LEGACY	2001年秋
SPY HUNTER	2001年秋
LEGION	未定

迫力のある動きが特徴のREADY 2 RUMBLE BOXING：ROUND 2。個性的なキャラクターが多数登場する

国内ニュース総チェック

2/1 "第6回AMD Award"でネットワークゲームが各賞を獲得

社団法人デジタルメディア協会は、2000年に発売、発表された優秀なデジタル作品を表彰する"第6回AMD Award"の授賞式を開催した。今回は総務省が後援を務めており、ゲーム関連では「ファンタシースターオンライン」がBest Programmer賞、「DIABLO Ⅱ」が海外作品賞、そして「アプサラス」がBest Writer賞をそれぞれ獲得。ネットワークゲームへの注目度が高まっていることを証明した。

2/5 インターネット上で楽しめるトレーディングカードゲーム「乱～緋国戦紀」登場

インターネット上でさまざまなコンテンツを配信しているプロハウスは、オリエンタルな絵柄のカードを駆使し、ほかのプレイヤーとリアルタイムで対戦できるオンライントレーディングカードゲーム「乱～緋国戦紀」(http://tcg-online.net/ran/index2.html)をリリースした。本作は専用クライアントソフトのダウンロードなどは必要なく、ブラウザー上でプレイできる。現在は@nifty、BIGLOBE、DIONの会員向けに配信されているため、プレイするためには上記のいずれかのプロバイダー会員になる必要がある(@nifty、BIGLOBEではコンテンツ購入のための無料会員制度もある)。ユーザーは月額500円を支払うことで、ゲームに利用できるポイント500ゴールドを手に入れる。それを使って、カードを購入し、ゲームをプレイするのだ。

2/19 ニフティのインターネットサービスに3Dゲームが登場

ニフティは2001年2月19日から、同社が運営するインターネットサービス"game@nifty"(http://game.nifty.com/)において、3Dフィッシングゲーム「ワールドフィッシング」のサービスを、月額380円の料金で開始した。ワールドフィッシングは、インターネット上に用意された仮想空間において、ほかのユーザーとチャットによるコミュニケーションを楽しみながら、さまざまな魚を釣り上げるゲームだ。釣った魚に応じてポイントがたまり、船や釣りざお、ルアーをランクアップさせたり、移動エリアを広げたりすることが可能。なお、プレイするにはWeb上でリアルタイム3Dコンテンツを再生するためのプラグイン"Matrix Engine"のダウンロードが必要となる。サービスを利用できるのは@niftyの会員のみだが、@niftyの"Combo会員"としてユーザー登録(無料)すれば、ほかのプロバイダー使用者でもプレイ可能になる。

2/21 PS2の技術を利用したブロードバンドネットワークサービスが開始

2月21日に行われた"PlayStation Meeting 2001"で、ソニー・コンピュータエンタテインメントは、ナムコおよびセガと共同で、PS2の技術を応用したブロードバンドネットワークサービスを展開すると発表した。これはPS2の技術を使ったブロードバンド対応の端末機を開発し、ナムコ、セガの運営するアミューズメント施設や全国のPS2販売店などをブロードバンドネットワークで接続するという計画。ナムコ、セガはこの端末機に対応したゲームの開発を行っており、サービス開始時期は2001年末から2002年を予定している。また、PlayStation Meeting 2001では、PS2用ハードディスクの発売が2001年7月に延期されたことも発表され、ハードディスク対応ソフトの発売日に影響を与えている。

2/23 9種類の対戦ゲームが楽しめるゲームサイトがオープン

ショッピングモール"ネットプライスモール"(http://www.netprice.co.jp/)を運営しているネットプライスは、インターネット上でのゲームサービスを行っているハンゲームジャパンと提携し、ゲームコンテンツの提供を開始した。用意されているのはビリヤードの9ボールや8ボール、ロジックパズル、花札など全部で9種類のネットワーク対戦型ゲーム。ホームページ上でユーザー登録とソフトのダウンロードを行えば、だれでも無料でプレイすることができる。自分の分身となるアバターの外見を自由に変更できるなど、ゲーム以外の部分にも楽しめる仕組みが用意されている。

用意されている9種類のゲームタイトルは、どれもなじみやすいものばかり。現在、すでに多数の人がサービスを利用している

Illustrator:Kazuo Watanabe

杉山淳一の インサイドトーク

さまざまな情報網を駆使して、いろいろな話題を提供していくこのページ。ゲーム業界で起こった大きな出来事や注目すべき事柄について、ボク、杉山淳一独自の考察を加えながら、ちょっと変わった角度で解説していくことにしよう。今回は、2月10～11日に開催されたバトルトップジャパン主催「QUAKE Ⅲ ARENA」1on1 OPEN TOURNAMENTの様子をリポートする。

プロゲーマーのジャパンリーグが胎動する

2001年2月10日、東京・渋谷

不思議な光景だった。ステージに向かってずらりと並べられた何台ものパソコン。その席に座っている16人のプレイヤーたちは、じっと目を閉じて精神集中をしていたり、ゲームで遊んでいたりと、その様子はさまざまである。その後ろでは、テレビカメラと大きなマイクを持った取材陣が、慣れない取材対象に戸惑いながら彼らの表情を撮影している。そして、周囲を囲むように立つ50人ほどの観客。その中にボクはいた。

ゲーマーのプロリーグの設立を目指す"バトルトップジャパン"が日本初の公式ゲーム大会を開催した日として、ネットワークゲームの歴史に残るであろうイベントが始まろうとしていた。ネットステーションNeccaで開催された「QUAKE Ⅲ ARENA」1on1 OPEN TOURNAMENTの予選は、派手な演出もなく、心地良い緊張感の中でスムーズに進行していく。敗れた者の表情は複雑だ。落胆と緊張から開放された安堵に包まれて、与えられた席から離れられない。

そんな中、大接戦の末に決勝進出を決めた、BRSRKことマーク松崎(Deadly Drive所属)のガッツポーズが目に飛び込んできた。彼は、以前このコーナーで紹介した東京ゲームショウのイベントに優勝し、日本代表として韓国の世界大会にも出場している実力者だ。観客の多くは、彼が優勝に最も近い男だろうと評していた。しかし、決勝戦ではその予想を覆すドラマが待ち受けていた。

決勝戦は感動の兄弟対決

翌日の決勝戦は、前日とはけた違いの盛況だ。バトルトップCEOのバトル・リー氏など、観客の中に韓国からのVIPも加わったほか、パソコン雑誌の記者もたくさん集まっている。さらに、その人だかりを見てNeccaの常連客も集まってくるという加熱ぶりで、観戦者は総勢200名以上になった。

準決勝は"BRSRK"対"425xx"(森山松太郎、無所属)、"nova21"(鈴木寿和、Deadly Drive所属)対"Rebellion"(森山敬誠、無所属)の組み合わせで行われた。石川県から「ただ、強い人に会いたくて」やって来た森山兄弟を、Neccaを本拠地とするチームDeadly Driveが迎え撃つ、という形になったわけだ。

nova21対Rebellionの試合は1ポイントを争う接戦になった。2人は終始一定の間合いを保ちながら攻防を続けたが、Rebellionが追い、nova21が後退しながら応戦するという場面が目立った。そして、Rebellionが優勢のまま、15対14で試合終了を迎えた。nova21は「すごく緊張した。汗でマウスが滑り、手を放してしまった」と悔しそうに語った。

BRSRK対425xxの戦いは、観客の予想を裏切り425xxが勝利。BRSRKは多階層構造のマップの地勢を生かし、上下移動のヒットアンドアウェイを繰り返したが、425xxはLightning Gunを手放さず、BRSRKを待ち構えて攻撃を浴びせ続けた。この的確な待ち伏せ攻撃に対抗する手段が見つからず、BRSRKは14対7のダブルスコアで屈辱的な敗退を喫してしまった。

もしもこんな風になったらドラマチックだな、とボクが考えていたとおり、決勝戦は兄弟対決になった。兄の425xxと弟のRebellion、普段は別々に暮らしており、兄弟で対戦することはほとんどないという。この試合には観客のだれもが興奮し、熱くなった。序盤はRebellionが順調にポイントを稼ぎ、試合開始8分で6対1という圧倒的に優勢な状況を作り上げた。Rebellionの洞察力は見ていて恐ろしいほどで、425xxの出現場所をしっかり把握し、正確に攻撃を加えていく。だが、ここからの425xxの追い上げも凄まじかった。試合開始8分30秒で起こった相打ちをきっかけに攻勢に転じ、息をのむ迫力でポイント差を縮めていく。

壮絶な試合に驚き、緊張しているボクに、BRSRKが「Rebellionが勝ちますよ」と耳打ちした。敗戦のショックから立ち直り、決勝戦で戦う2人を冷静に分析した様子だ。この後、試合は1点差のシーソーゲームとなり、7対7の時点でサドンデスに突入。Rebellionが辛くも逃げ切り、10万円という賞金を手にした。試合終了後には会場から自然に拍手がまき起こり、壮絶な対決を見せてくれた兄弟を全員が称えた。その騒ぎの中、ボクは、ゲームをスポーツのように観戦するという、新しい楽しみ方が定着しつつあるのだということを実感した。

戦いが終わって、すべての力を出し尽くしたといった様子の425xx(中央)とRebellion(右)。取りあえず、プロゲーマーへの道を1歩踏み出したというところだろうか。当日の会場は大盛況で、テレビ局の取材も行われた

バトルトップジャパンとプロゲーマー予備軍に注目

バトルトップジャパンでは、今後このような大会を通じてプロゲーマーを認定し、今年の冬にはJIGL(Japan Internet Game League)を設立する予定だ。そして、日本リーグから世界大会の優勝者を出すという野望を持っている。つまり、今回の試合に参加した16人のプレイヤーたちは、世界へ羽ばたくプロゲーマーの卵だというわけだ。

優勝した森山兄弟は「普段はインターネットでの対戦だが、この試合の3日前からLANで練習試合をした。LANではLightning Gunが有効だと分かった」と、当初からLightning Gunをメインに戦う作戦を立てていたと明かしてくれた。インターネットとLANで戦い方が異なるなら、LAN対戦で鍛錬し合う仲間を見つけることがプロゲーマーへの早道だといえそうだ。

アーケード業界

AOU2001リポート

去る2月23〜24日の2日間、幕張メッセにおいて"AOU2001アミューズメントエキスポ"が行われた。これは全国のアミューズメント施設関連の業者が主催するゲームショーで、これからのアーケードゲームの行く末を占う上で重要なイベントと位置付けられている。近年アーケード業界をリードしてきたカプコンが出展しないなど寂しい面もあったが、会場には多くの関係者とファンが押し寄せ、新製品の数々に熱いまなざしを注いでいた。それでは早速、ショーの様子についてリポートしていこう。

文／磯崎 聡　写真／神田喜和

ビデオゲームを出展したメーカーは多くはなかったが全国から集まったファンの関心はそこに集中した。今回のショーは、特殊デバイスを採用したゲームがいつも以上に出展された

アーケードゲーム業界が見せた新世紀の方向性

今回のショーは、アーケードビデオゲームの出展メーカーが少なかったこともあり、セガ、コナミ、ナムコの3社の盛況ぶりが目立った。

セガは、あの3D対戦格闘ゲームの最高峰、バーチャファイターシリーズの最新作である「バーチャファイター4」をビデオ映像で発表。その映像を一目見ようと、多くの報道陣が集まった。その映像の美しさもさることながら、カード型記録媒体を使用することや、iモードなどでファンのコミュニケーションを図っていくという構想が明らかになった。カード型記録媒体の使用とは、段位認定や対戦結果などといった自分の腕前を記録するというものである。カード型記録媒体の一つである磁気カードは、出展されたレーシング「クラブカート ヨーロピアンエディション」にいち早く搭載されており、その場限りの遊びであったアーケードゲームにも変革が訪れつつあることを示している。

コナミは、今やゲームセンターには欠かせない存在となった各種音楽ゲームと、センサーを駆使した「モーキャプボクシング」などを出展。その中で注目されたのが、メダルゲームの「モンスターゲート」だ。これはダンジョンを探検して自分の領地を拡大していくもので、複数のプレイヤーとの領地の奪い合いがポイントになっている。このゲーム感覚はアーケードゲームというよりもネットワークゲームに近い。

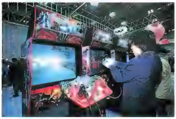
ナムコは、人気パズルゲームの最新作である「ミスタードリラーグレート」と、各ゲーム誌で騒がれている「ヴァンパイアナイト」などを出展。ヴァンパイアナイトは、セガの関連会社であるワウ・エンターテインメントがPlayStation 2(以下、PS2)互換基板を使用して制作したガンシューティングだ。一つのメーカーでゲームを作っていくのではなく、相互に技術提携をしていくという新しい動きを見せている。そのほかにも、バンプレストの対戦型3Dアクション「機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン」、タイトーのレーシング「スタントタイフーン」、アルゼの横スクロール型アクション「戦国伝承2001」も注目を集めていた。総合してみると、これまでゲームセンターでの定番だった対戦格闘と、シューティングが出展されていないことが特徴のショーだったと言える。その分、「犬のおさんぽ」などの異色ゲームも目に付き、新しいジャンルの作品が幾つも発表されていた。

カード型記録媒体やネットワークの採用などを取り入れ、これまでの形を打ち破ろうという工夫が数多く見られたショーであった。

「犬のおさんぽ」は、犬を散歩させるというこれまでになかったタイプのシミュレーションゲーム。リード型デバイスとフットベルト(ルームランナーのようなもの)を採用した、独特の操作方法でプレイする

今回、注目を集めていたのが4人同時参加が可能である、この機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン。3月発売の予定だ。デバイスは8方向レバーと4ボタンというオーソドックスなものであるため、プレイもしやすいだろう

カード型記録媒体を導入し、自分の腕に合ったレースが楽しめるクラブカート ヨーロピアンエディション


ヴァンパイアナイトは、「ザ ハウス オブ ザ デッド」シリーズで有名なワウ・エンターテインメントが、PS2互換基板で制作した作品である

セガ、iモードとアーケードゲームを連携させたコンテンツを供給

セガは先日、NTTドコモと提携して、iモードとアーケードゲームを連係させた新サービスを提供することを発表した。これは、ランキングや情報をメール配信し、アーケードゲームとコンソールゲーム、そしてモバイルの境目を無くし、一体となったサービスを提供することによって、プレイヤーにより魅力的なコンテンツを提供することを狙った戦略だ。

今回のショーでは、バーチャファイター4において、iモードとの連携が行われる予定であることが発表された。この構想はVF-NETと言われるもので、iモードを含めたネットワークを利用し、プレイヤー同士のコミュニティーを作り上げようというもの。"ゲームセンターに名人が現れた"というような情報をリアルタイムに流すことができたら面白いのではないかというような話も飛び出した。ゲーム単体では従来の対戦格闘のルールにとどまるバーチャファイター4だが、それを取り巻く周辺にさまざまな新要素が加わっていくようだ。

[illegible]リーズ最新作の制作発表の場で[illegible]バーチャファイター4では、プレイヤー[illegible]るサービスを考えているとのことだ

筐体間ネットワークによって多人数化が進むアーケードゲーム

今回のショーで目立ったのは、多人数同時プレイが可能な対戦ゲームが出てきたことだ。アーケードゲームではリアルタイム性の高いアクションゲームが主流のため、これまでは多人数が加わることのできるゲームはレーシングゲーム以外ほとんどなかった。しかし、4人同時に協力が可能な格闘アクション「スパイクアウト」のリリース以来、ゲームセンターのゲームも多人数参加へと向かいつつある。

今回のショーで遊べる状態で出展されていたのは、「機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン」。このゲームは4人が連邦側とジオン側に分かれ、チームを組んで対戦することができる。選ぶ機体によって体力や性能が大きく違うのが特徴だ。

そのほか、ビデオ出展として「バーチャロンフォース」(ヒットメーカー)と「スパイカーズバトル」(アミューズメントヴィジョン)が発表されていた。バーチャロンフォースは人気ロボット対戦シリーズだが、シリーズ最新作は2対2のチームバトル。自分のチームのリーダー機を守り、敵のリーダー機を倒すのが目的のゲームとなっている。スパイカーズバトルはスパイクアウトのキャラクター+4人の新キャラクターを使い、限られたフィールドの中で4人同時のバトルロイアル形式の対戦を行うというもの。規定数(通常は2本)先取した1人だけが勝ち残ることができる。

このように、現在のアーケードゲームの技術をもってすれば、4人までなら比較的快適な環境で迫力あるバトルが可能になってきている。これから、4人同時の対戦・協力ができるスポットがますます増えていくことだろう。

熱狂的なファンを抱えるバーチャロンシリーズの最新作は、2対2のチームバトルが可能である。よりち密な戦略が必要となるため、プレイすればするほど楽しくなっていくだろう

格闘アクションスパイクアウトのスタイルをそのままに、4人でのバトルロイアルが可能になったスパイカーズバトル。常に新しいことにチャレンジしている、アミューズメントヴィジョンの作品である

機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオンは、非常にプレイしやすい作りになっているため、ファンならすんなり入っていけるだろう
発売元:(株)バンプレスト　開発・販売元:(株)カプコン

SCEI・セガ・ナムコ PS2利用のブロードバンド展開で提携

ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCEI)は、セガ、ナムコと3社共同でPS2の技術を利用して、ブロードバンド対応のインターネットサービスを展開すると発表した。この端末は全国各所のアミューズメント施設に導入され、ゲームや映像を楽しめるようになるという。年内には一部の地域に設置される予定で、2002年中には全国展開していくとのこと。

この発表は、全国のゲームセンターが光ファイバー端末によって結ばれるということを意味している。新端末は80GBのHDD、128MBのRAM、16MBのVRAM、HD/SXGAの解像度、100Mbpsのイーサネットポートを持つというすぐれもの。すでにナムコはPS2に対応したアーケード基板、System 246を開発しており、全国を通信で結んだ、アーケードゲームの制作も可能になってくる。今までの環境よりはるかに高速化が進むため、リアルタイム性を生かした、まったく新しいネットワークゲームが登場するかもしれない。

ネットワークゲームを提供するインターネットカフェもAOUショーに出展

ショーに出展していた企業は、アーケードゲームメーカーだけではない。今回出展していたデルガマダス株式会社は、インターネットカフェ「Cafe J Net NEW NEW」の全国展開を狙っている。Cafe J Net NEW NEWでは、高速回線を利用しておなじみの「DIABLO II」「レインガルト」、そしてネクソンジャパンの「風の王国」などのネットワークゲームを提供する予定である。今までのアミューズメントに変わって、インターネットカフェが時代を席けんする日が来るのか、注目されるところだ。

いちばん目立つ場[illegible]ALF-LIFE」がプレイ[illegible]ナーが設置されてい[illegible]目新しさに引かれ[illegible]をのぞいていく人の姿も見られた

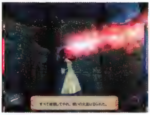
Original Game © SEGA CORPORATION,1995 © SEGA CORPRATION/Hitmaker,2000 CHARACTERS © SEGA CORPORATION/AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME © SEGA/AmusementVision,LTD 2001
© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANPREST 2001
© CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED

国 内 外 の 売 れ 行 き が 一 目 で 分 か る

パソコンゲーム売り上げ

アリス イン ナイトメア

英語と日本語を切り替えてプレイできる「アリス イン ナイトメア」では、ルイス・キャロルによって書かれた二つの小説の後日談を、この作品独自のおぞましいストーリーで体験することができる。血まみれのナイフを手にしたアリスは、狂気に満ちた不思議の国から脱出することができるだろうか。



信長の野望 嵐世記

おなじみ「信長の野望」シリーズの最新作が登場。この作品では戦闘シーンにリアルタイム制が採用されており、一瞬の油断も許されない緊迫感が味わえる。そのほか、大名以外の"国人衆"や"寺社"といった諸勢力の概念が導入され、より深い外交戦略が問われることになるだろう。

デウスエクス 日本語版

近未来のニューヨークを舞台に、プレイヤーは特殊能力を身に付けたエージェントとしてテロリストの脅威を排除していかなければならない。海外で高い評価を受けたマルチエンディング採用のアクションRPGが日本語でプレイできるようになったのは、うれしいかぎりだ。

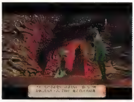
JAPAN

2001年2月調べ

1 アリス イン ナイトメア

NEW

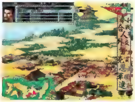
エレクトロニック・アーツ・スクウェア 7,980円
アクションアドベンチャー
☎03-5436-6499



2 信長の野望 嵐世記

NEW

コーエー 1万1,800円
歴史シミュレーション
☎045-561-6861



3 Combat Flight Simulator 2: WWⅡ Pacific Theater

2↘

マイクロソフト オープン
フライトシミュレーター
☎03-5454-2300

順位	タイトル	前回	メーカー・価格・ジャンル・問い合わせ
4	DIABLO Ⅱ 日本語版	3↘	カプコン 9,800円 アクションRPG ☎052-760-0335
5	EVERQUEST: THE SCARS OF VELIOUS	1↘	ユービーアイ ソフト 3,800円 アドオンパック ☎052-760-3691
6	COLIN McRAE RALLY 2.0	4↘	イマジニア 8,800円 レーシング ☎03-3343-8900
7	ウルティマ オンライン ルネッサンス・エディション	5↘	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 2,980円 RPG ☎03-5436-6499
8	デウスエクス 日本語版	NEW	アイドス・インタラクティブ 8,800円 アクションRPG ☎052-775-8380
9	ウイニングポスト5	6↘	コーエー 1万1,800円 競馬シミュレーション ☎045-561-6861
10	EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK	9↘	ユービーアイ ソフト 6,800円 RPG ☎052-760-3691

マークはマルチプレイに対応していることを表します

■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T・ZONE江坂店(TEL06-6190-7516)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
PC-GAME.COM(http://www.pc-game.com/)、PC和歌山(http://www.pc-w.co.jp/)　協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月は、話題の「アリス イン ナイトメア」がホラー風味の独特な世界観で多くの人の興味を引き、1位での登場となった。そのほか、「信長の野望　嵐世記」が歴史シミュレーションファンからの安定した支持を得ているのも興味深い。ただし、全体としては日米共に大きな動きは見られなかった。

U.S.A. JANUARY 2001

1 THE SIMS

(1→)

エレクトロニック・アーツ
$42

2 THE SIMS : LIVIN' LARGE

(3↗)

エレクトロニック・アーツ
$28

3 ROLLER COASTER TYCOON

(2↘)

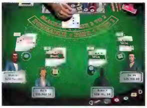
ハズブロー・インタラクティブ
$26

順位	タイトル	前回	メーカー・価格
4	SIM THEME PARK	6↗	エレクトロニック・アーツ $19
5	HOYLE CASINO 2001	NEW	Havas Interactive $27
6	DIABLO II	外↗	Havas Interactive $40
7	Age of Empires II : Age of Kings	外↗	マイクロソフト $43
8	COMMAND&CONQUER : RED LERT 2	7↘	エレクトロニック・アーツ $41
9	ROLLER COASTER TYCOON : LOOPY LANDSCAPES	5↘	ハズブロー・インタラクティブ $27
10	WHO WANTS TO BE A MILLIONARE 2ND EDITION	4↘	ディズニー $19

資料提供 PC Data(http://www.pcdata.com)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

HOYLE CASINO 2001

HOYLEとは、トランプの競技規則(の本)のこと。カードゲームやボードゲームなどを扱ったいくつかのタイトルがHOYLEシリーズとして発売されているが、この「HOYLE CASINO 2001」ではブラックジャックやポーカーなど、さまざまなカジノ競技で得たチップの金額を4人のプレイヤーで争うことができる。



DIABLO II

2001年上半期に発売が予定されている拡張パック「LORD OF DESTRUCTION」の詳細も気になる「DIABLO II」。各クラスに与えられるクエストアイテムの存在が楽しみだ。2月に設立10周年を迎えてますます意気盛んなBlizzard Entertainment社の今後に注目しよう。

World Charts Foundation

(2月19日時点)

順位	タイトル
1	BALDUR'S GATE II : SHADOWS OF AMN
2	DIABLO II
3	PLANESCAPE TORMENT
4	ICEWIND DALE
5	HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
6	DEUS EX
7	CIVILIZATION 2 : TEST OF TIME
8	Age of Empires II : The Age of Kings Conquerors
9	UNREAL TOURNAMENT
10	THE LONGEST JOURNEY

資料提供. World Charts Foundation
(http://www.worldcharts.com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に◎が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2001年3月28日		セガGT ホモロゲーション スペシャル	セガ	レーシング	7,800円	0570-000-354	Win 95・98・Me
2001年3月29日	◎	エネミーエンゲージ ~コマンチVSホーカム~ 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	7,980円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年3月29日	◎	トニーホークス プロスケーター2 完全日本語版	マイピック	スポーツ	4,980円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年3月30日		シープ 日本語版	ズー	パズルアクション	5,800円	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2001年3月30日	◎	レリクス -The 2nd Birth-	ボーステック	アクションRPG	オープン	03-5731-2343	Win 95・98・Me・2000
2001年3月31日		リアルフライトシリーズ・北海道AIRDO空の旅	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	4,980円	03-5979-7495	Win 98・Me
2001年3月31日		リアルフライトヘリコプター for Macintosh	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	1万2,800円	03-5979-7495	Mac
2001年3月31日		リアルフライトヘリコプター for Macintosh コントローラー付き	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	1万4,800円	03-5979-7495	Mac
2001年3月下旬		ティル・ナ・ノーグ ダーナの末裔	システムソフト	RPG	8,800円	092-752-5264	Win 95・98・Me・2000
2001年4月6日		PCゲームBESTシリーズ Vol.49 レイストーム	サイバーフロント	シューティング	2,980円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年4月6日		PCゲームBESTシリーズ Vol.50 D.C.コネクション	サイバーフロント	推理アドベンチャー	2,480円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年4月6日		PCゲームBESTシリーズ Vol.51 道化師殺人事件	サイバーフロント	推理アドベンチャー	2,480円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年4月6日		ULTRA2000シリーズ スカイターゲット	メディアカイト	シューティング	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98
2001年4月12日		ザ・DATUSARAシリーズ 喫茶店、始めちゃいました。	アンバランス	経営シミュレーション	5,800円	03-5283-3625	Win 95・98・Me
2001年4月13日		DUCATI WORLD RACING CHALLENGE	ツクダシナジー	レーシング	1,980円	03-5272-8955	Win 95・98・Me
2001年4月13日		INDUSTRY GIANT	サン電子	シミュレーション	7,800円	0587-55-0288	Win 95・98・Me
2001年4月13日		ULTRA2000シリーズ ゴールデン・ティー・ゴルフ	メディアカイト	スポーツ	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98
2001年4月18日		GREATシリーズ ディノクライシス	メディアカイト	3Dアクションアドベンチャー	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
2001年4月18日		GREATシリーズ 必殺パチンコWin CRアレジン21&ポップカルチャー	メディアカイト	テーブルゲーム	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
2001年4月18日		ULTRA2000シリーズ ブレイクアウト	メディアカイト	アクション	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98
2001年4月21日		リアルフライト JAPAN	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	9,800円	03-5979-7495	Win 98・Me
2001年4月21日		リアルフライトシリーズ・日本の空港1東京国際空港	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	1,980円	03-5979-7495	Win 98・Me
2001年4月21日		リアルフライトシリーズ・日本の空港2新東京国際空港	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	1,980円	03-5979-7495	Win 98・Me
2001年4月21日		リアルフライトシリーズ・日本の空港3仙台空港	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	1,980円	03-5979-7495	Win 98・Me
2001年4月21日		リアルフライトシリーズ・日本の空港4名古屋空港	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	1,980円	03-5979-7495	Win 98・Me
2001年4月21日		リアルフライトシリーズ・日本の空港5大阪国際空港	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	1,980円	03-5979-7495	Win 98・Me
2001年4月21日		リアルフライトシリーズ・日本の空港6関西国際空港	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	1,980円	03-5979-7495	Win 98・Me
2001年4月21日		リアルフライトシリーズ・日本の空港7福岡空港	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	1,980円	03-5979-7495	Win 98・Me
2001年4月21日		リアルフライトシリーズ・日本の空港8那覇空港	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	1,980円	03-5979-7495	Win 98・Me
2001年4月26日	◎	パンツァージェネラル3 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	7,980円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年4月27日		GREATシリーズ 桃太郎伝説	メディアカイト	RPG	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
2001年4月27日		アドバンスト大戦略'98ツヴァイ 完全版	セガ	戦略シミュレーション	1万800円	0570-000-354	Win 95・98・Me
2001年4月27日		ジェットでGO!	アンバランス	フライトシミュレーター	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98・Me
2001年4月27日	◎	フェイト オブ ドラゴン~龍の系譜 日本語版	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	052-775-8380	Win 95・98・Me
2001年4月28日	◎	ゴルフダイジェスト 桂ゴルフ倶楽部	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 98・Me・2000
2001年4月28日	◎	ゴルフダイジェスト ジュンクラシックカントリークラブ	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 98・Me・2000
2001年4月28日	◎	ゴルフダイジェスト たけべの森ゴルフ倶楽部	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 98・Me・2000
2001年4月28日	◎	ゴルフダイジェスト ニドムクラシックコース	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 98・Me・2000
2001年4月28日	◎	ゴルフダイジェスト 富士中央ゴルフ倶楽部	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 98・Me・2000
2001年4月28日	◎	ゴルフダイジェスト ホウライカントリー倶楽部	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 98・Me・2000

要チェック! ズームイン新着タイトル

リアルタイム戦略シミュレーション

ヨーロピアン ウォーズ コサックス 日本語版

発売元 :ズー
発売時期:2001年7月

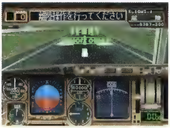
16世紀から18世紀までのヨーロッパを舞台にしたリアルタイム戦略シミュレーション。ゲーム内容は史実に基づいており、イギリス、オランダ、フランスなど16もの国家が登場する。解像度は1600×1024ドットまで表示可能で、丁寧に描かれた膨大な数のユニットが繰り広げる戦闘は圧巻だ。8人までのマルチプレイに対応。

フライトシミュレーター

ジェットでGO!

発売元 :アンバランス
発売時期:2001年4月27日

PlayStation版「ジェットでGO!」がついにパソコンにも移植される。しかも、3,980円という低価格でのリリースだ。本作には東京国際空港など実在する9種類の空港や、国内線で実際に使用されている6種類の機体(隠し機体含む)が登場。なお、振動機能を搭載したジェットでGO!専用コントローラー(8,980円)も同時に発売される。



発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2001年4月28日	ゴルフダイジェスト　ロペ倶楽部	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 98・Me・2000
2001年4月28日	ゴルフダイジェスト　若木ゴルフ倶楽部	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 98・Me・2000
2001年4月	ちQのトモダチ	ネクステック	ネットワークコミュニケーション	3,980円	03-5321-2828	Hybrid
2001年4月	プロ ラリー 2001　日本語版	イマジニア	レーシング	8,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2001年5月24日	ハンドレッドソード	セガ	リアルタイム戦略シミュレーション	未　定	0570-000-354	Win 95・98・Me
2001年5月	クライブ・バーカーズ　アンダイイング　完全日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	3Dアクション	7,980円	03-5436-6499	Win 95・98・Me
2001年5月	ブラック&ホワイト(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	8,980円	03-5436-6499	Win 95・98・Me
2001年5月	マクロス(仮)	ボーステック	シミュレーション	未　定	03-5731-2343	Win 95・98・Me
2001年6月28日	ミストⅢ：エグザイル　完全日本語版	マイピック	アドベンチャー	9,800円	03-5805-3629	Hybrid
2001年6月末	探検道　ザ・ニュー・フロンティア	日本クリエイト	探検シミューレション	未　定	0729-90-2525	Win 98・Me
2001年6月	アタリ アーケード・ヒッツ Vol.2	マイピック	アクション	2,000円	03-5805-3629	Win 95・98・Me
2001年7月	サドンストライク アドオンパック：フォーエバー	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	未　定	0268-38-1561	Win 95・98・Me
2001年7月	ヨーロピアン ウォーズ コサックス　日本語版	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・Me
2001年春	FLY! Ⅱ	P&A	フライトシミュレーター	未　定	042-525-9501	Win 95・98・Me
2001年春	GRAND PRIX 3拡張パック：2000年データ(仮)	マイピック	レーシング	未　定	03-5805-3629	Win 95・98・Me
2001年春	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年春	KEEP THE BALANCE！	サン電子	パズル	未　定	0587-55-0288	Win 95・98・Me
2001年春	LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC	イマジニア	3Dシューティング	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年春	LEITHIAN　完全日本語版	マイピック	RPG	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2001年春	SEAL　完全日本語版	マイピック	RPG	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2001年春	THANDOR THE INVASION	サン電子	シミュレーション	未　定	0587-55-0288	Win 95・98・Me
2001年春	アナクロノックス　日本語版	アイドス・インタラクティブ	RPG	未　定	052-775-8380	Win 95・98・Me
2001年春	クロースコンバット5　完全日本語版	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2001年春	ゲットバス	セガ	スポーツ	未　定	0570-000-354	Win 95・98・Me
2001年春	コール・トゥ・パワー2　完全日本語版	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98・Me
2001年春	サイレントハンター2　完全日本語版	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98・Me
2001年春	三国志Ⅷ	コーエー	歴史シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98・Me・2000
2001年春	スコードリーダー　完全日本語版	マイピック	ボードゲーム	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2001年春	スタートピア　日本語版	アイドス・インタラクティブ	戦略シミュレーション	8,800円	052-775-8380	Win 95・98・Me
2001年春	太閤立志伝Ⅳ	コーエー	歴史シミュレーション	9,800円	045-561-6861	Win 95・98・Me・2000
2001年春	ハープーン4　完全日本語版	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98・Me
2001年春	バトルシップ2　完全日本語版	マイピック	ボードゲーム	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2001年春	バルダーズ・ゲートⅡ：シャドウ オブ アムン 完全日本語版	セガ	RPG	未　定	0570-000-354	Win 95・98
2001年春	ミグアレイ　完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年春	メックウォーリア4：ヴェンジェンス　完全日本語版	マイピック	3Dアクション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98・Me
2001年夏	テクノマージ 日本語版	ズー	RPG	5,800円	0268-38-1561	Win 95・98・Me
2001年夏	トロピコ　完全日本語版	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98・Me
2001年夏	トロピコ　完全日本語版(Mac版)	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Mac
2001年夏	マフィア 日本語版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・Me
2001年夏	メックコマンダー2　完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98・Me
2001年夏	モノポリータイクーン　完全日本語版	マイピック	ボードゲーム	未　定	03-5805-3629	Win 95・98・Me
2001年夏	ルースキャノン　完全日本語版	マイピック	3Dアクションアドベンチャー	未　定	03-5805-3629	Win 95・98・Me
2001年	ALONE IN THE DARK：THE NEW NIGHTMARE	サイバーフロント	3Dアクションアドベンチャー	未　定	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年	ANNO 1503 日本語版	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	未　定	0268-38-1561	Win 95・98・Me
2001年	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未　定	042-525-9501	Win 95・98・Me
2001年	INCOMING FORCES	イマジニア	シューティング	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98・Me
2001年	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	P&A	3Dシューティング	未　定	042-525-9501	Win 95・98・Me
2001年	TEAM FORTRESS 2：BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年	デストロイヤーコマンド　完全日本語版	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98・Me
2001年	プールオブラディアンス　完全日本語版	マイピック	RPG	未　定	03-5805-3629	Win 95・98・Me
未定	10SIX　完全日本語版	セガ	3D戦略アクション	未　定	0570-000-354	Win 95・98・Me
未定	Conquest：Frontier Wars　完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
未定	Dungeon Siege	マイクロソフト	アクションRPG	未　定	03-5454-2300	Win 95・98・Me・2000
未定	Train Simulator	マイクロソフト	鉄道シミュレーション	未　定	03-5454-2300	Win 95・98・Me・2000

※この情報は2001年2月末日現在のものです。

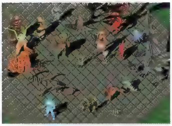
コンビニ発売パソコンゲーム情報

全国のコンビニエンスストアでパソコンゲームソフトを販売するデジキューブPCの新作タイトルと、売り上げランキングを掲載する。今月は、3本のタイトルが新たにラインアップに加わった。

このタイトルに注目！

ウルティマオンライン －第3の夜明け－

安定した人気を誇るネットワークRPGの代名詞的存在である「ULTIMA ONLINE」。このUOに登場するキャラクターを3D化し、新しい大陸なども追加したのが、「ウルティマオンライン －第3の夜明け－」である。コンビニ発売パッケージにはオリジナルガイドブックも同梱されている。



新作タイトル一覧

タイトル	発売元	価格
ウルティマオンライン －第3の夜明け－	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円
コリャ英和！＋和英 らくらくインターネット翻訳	ロゴヴィスタ	2,980円
特打ヒーローズ　宇宙戦艦ヤマト　タイピング・ワープ	ソースネクスト	3,480円

売り上げランキング

順位	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1	シークエンス・パラディウム	ファンタジーシミュレーション	工画堂スタジオ	2,980円
2	CR海物語	パチンコ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	2,480円
3	ネオアトラス	新世界発見シミュレーション	アートディンク	2,980円
4	釣道2	釣りシミュレーション	システムソフト	1,980円
5	プロ麻雀　極　天元戦編	麻雀	アテナ	1,980円
6	CR寿司屋の大将	パチンコ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	2,480円
7	PostPet TypeLand 打モモ	タイピングゲーム	デジキューブ	3,600円
8	特打ヒーローズ宇宙戦艦ヤマト　タイピング波動砲	タイピングゲーム	ソースネクスト	3,480円
9	CRわんわんパラダイス	パチンコ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	2,480円
10	レリクス ザ・リカー・オブ・オリジン	アクションRPG	ボーステック	2,980円

※デジキューブPCブースを設置している全国のコンビニエンスストア、1万8500店舗のPOSデータを基に集計
(集計期間2001年1月31日～2001年2月27日)

Play Online Spotlight Review

CPU
PentiumIII 600B MHz
メモリー
256MB
ビデオ
SPECTRA 8800
サウンド
MonsterSound MX300

Rei from Chiba

CPU
Celeron 633MHz
メモリー
128MB
ビデオ
GeForce2 GTS 32MB
サウンド
Creative VIBRA 128

MAD K

---

p.046

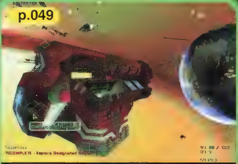
Clive Barker's UNDYING

キャラクターの操作性の良さにUNREALエンジンらしさが表れているが、グラフィックは大幅な改良が施されている。古い洋館の美しいモデリング、ガラスに残る弾痕、死体から流れる血によって床に残る足跡などが効果的に恐怖を演出している。EAXに対応した3Dサウンドによって、モンスターのうめき声や幽霊のささやきが周囲から聞こえてきて、思わず後ろを振り返ってしまう。序盤に登場するリボルバー銃のリロードの遅さにいらいらさせられるが、正確な射撃を心掛ければ、これはこれで楽しめる要素だ。ただし、魔法が登場するのは興ざめである。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

各キャラクターの顔が、異様にリアルに描かれているのが不気味。また、地面からわき出てくる敵や、「ケケケ」と笑いながらドアを閉める敵、床から天井へ血がしたたったり、魔法を使用すると亡霊が見えたりと、恐怖感を増幅させるさまざまな演出も優れている。広大な屋敷、墓地や異空間など、多彩なステージも楽しい。だが、本作のいちばんの魅力は徐々になぞが明らかになる物語だろう。手紙や会話の内容がジャーナルとして記録され、いつでも参照できるというように工夫はされているのだが、やはりある程度の英語力があった方が楽しめる。従って日本語版がお薦め。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10



p.049

HOMEWORLD:CATACLYSM

宇宙空間を舞台にしたゲームは、一般的に画面が暗くなりがちだ。しかし、このHOMEWORLDシリーズは太陽の光をバックから照らしているかのような、ほんのりと赤みがかった明るめのビジュアルで表現されているので、非常に美しい。リアルタイム戦略シミュレーションというジャンルの中で最高レベルの3Dグラフィックを実現しているのだ。巨大戦艦や戦闘機が自分の指示どおりに動くさまは、SF映画の監督になったような気分で楽しめるが、コマンドの種類が多いのには閉口させられる。簡単操作モードのような設定があればうれしいのだが。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

前作の優れたゲームシステムや面白さをそのまま引き継ぎつつ、Waypoint機能やFog機能（探索していないエリアの詳細は不明になっている）など、前作になかった機能を追加したことで、ゲームに深みを与えている。新しいミッションも、途中でスリリングな展開を見せるものが多くなっており、壮大な物語の進行と結び付いているのも良い。海外での発売から半年近く経過しているものの、今でも問題なく楽しめるはずだ。慣れるまでは、3D空間での素早い視点操作が大変かもしれないが、まだプレイしていない人はぜひ遊んでみてほしい。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

p.050

セガジーティー ホモロゲーションスペシャル

ゲーム自体はよく作り込まれており、豊富な収録車種や美しいコースデザインなど、注目すべき点は多い。ただし、サポートしている解像度が640×480ドットのみというのは悲し過ぎる。この手のゲームは、リプレイシーンによる自動車の美しい走りを見るのが楽しみの一つだが、パソコン用ディスプレイではジャギーとちらつきが目立って、ストレスがたまる。そこで、アンチエイリアスを最高レベルに設定したところ、グラフィックが見違えるようにきれいになった。GeForce2シリーズやVoodoo5のユーザーは、アンチエイリアスをオンにしてプレイすることをお勧めする。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

多数の実車が登場し、自分好みのオリジナルカーまで作成可能という、車好きにとっては夢のようなゲーム。レースの成績に応じて得られる賞金で車をアップグレードしたり、新しい車を購入したりすることもできるので、レースでの勝利に対するモチベーションを高めていける。各パーツを細かくセッティングすることも可能で、車の挙動にバッチリ反映されるのもうれしい。挙動は実車に近いが、実車の運転経験がない人でも問題なくコースを完走できるレベルの再現度である。総じて、バランスよく難易度が調整されているのだ。ただ、マルチプレイに非対応なのが残念。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

p.051

トニーホークス プロスケーター2

スポーツゲームは、競技の種類によってプレイヤーの好き嫌いがはっきりと分かれる。個人的にスケートボードにはあまり興味を持っていないが、この作品は操作方法が意外と簡単なので、ゲームを始めるとついついプレイにはまってしまった。実際のスケートボードには危険が伴うが、ゲームであれば派手なアクションにも気軽にチャレンジできるのだ。"パークエディタ"という簡易レベルエディターを使って、自由にオブジェクトを配置できるのも面白い。なお、実際にスケートボードをやっている読者は少ないと思うが、実在する公園をモデルにしたスケート場をデザインすることも可能である。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

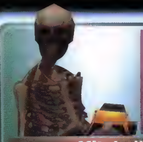
オープニングのBGMにアメリカのバンド"RAGE AGAINST THE MACHINE"の曲が使用されていたのには非常に好感が持てたが、ゲーム中ではBGMがほとんどないのは残念。とはいえ、ジャンプ中にさまざまな技を決めるのはとても気持ちが良い。いったん高得点の技を繰り出すコツを覚えたら、どっぷりとゲームにハマってしまうだろう。グラフィックは標準的なクオリティーだが、スケーターの設定で髪型やシャツの模様、スニーカーの種類までカスタマイズできる点に、制作者のこだわりが感じられた。多彩なマルチプレイモードも楽しい。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

編集部が注目している新作を毎月取り上げ、4人がそれぞれの視点で複数の角度から評価・検証していくこのコーナー。ソフトを購入する際には、この4人の多様な意見をぜひ参考にしてもらいたい。今回取り上げるのは、著名なホラー作家が原作を担当した期待の3Dアクション「Clive Barker's UNDYING」や、宇宙を舞台にしたリアルタイム戦略シミュレーション「HOMEWORLD：CATACLYSM」など、計4タイトルだ。

Legion

CPU K6-2 333 MHz
メモリー 128MB
ビデオ ALL-IN-WONDER 128 PRO
サウンド SoundBlaster互換



Mitchell

CPU Athlon 700MHz
メモリー 256MB
ビデオ GeForce256 DDR 32MB
サウンド MonsterSound MX300

各タイトルの平均点

Legion

このホラーアクションは、常に流れている無気味な効果音や、いきなり聞こえてくる悲鳴、笑い声など、音を上手に利用することで、恐ろしい雰囲気を作り出すことに成功している。また、拳銃を使ったアクションや、魔法を使用する際の印を結ぶようなしぐさなど、細かい部分へのこだわりも感じられる。ドラマ性を重視しているためか、随所にイベントシーンが挿入され、さらに頻繁にローディングが入ることで、ゲーム進行が細切れになりがちなのは残念だが、全体的に高いクオリティーでまとめられている良作。ぜひ、夜1人でプレイしてほしい作品だ。

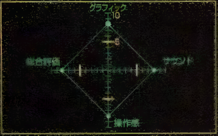
1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

Mitchell

既存の3Dアクションと比べて、かなり画面が暗い。そのために、いきなり敵が目の前に現れた時の怖さはなかなかのものだ。ガンマ値を上げてしまうと、本作の本領であるこの“恐怖感”が半減してしまうので、そのままの設定でプレイすることをお薦めしたい。操作感は良好で、余計な煩わしさを感じることなく、このゲームの持つ不気味な雰囲気の中にどっぷりと浸かることができた。ゲーム中にはせりふやテキストが数多く登場するため、しっかりとしたストーリーが楽しめるのだが、そのすべてを隅々まで味わうには、高いレベルの英語力が求められるだろう。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Rei from Chiba	9	8	8	8
MAD K	9	8	8	9
Legion	8	9	9	9
Mitchell	7	7	7	7
平均点	8.25	8	8	8.25



Legion

まさにスペースオペラといった感のある壮大なスケールと世界観を持った本格派のリアルタイム戦略シミュレーション。3次元的にユニットを移動させるシステムは敷居が高く感じられるが、そのほかの部分は同ジャンルの既存の作品とそれほど変わらないため、意外となじみやすかった。グラフィックの質が高く、大量のユニットが入り乱れて戦う様子は、まさに圧巻の一言。練り込まれたゲームシステムと切れ目なく連続で展開するドラマチックなシナリオが高次元で融合した質の高い作品である。日本語版であればさらに良かったのだが……。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

Mitchell

“宇宙空間での戦闘”を前作よりも強く意識して作られているのが良い。前作のシステムでは、3D空間で繰り広げられるはずの戦闘が、平面的な“円盤”型の戦場での戦いになってしまい、上下の広がりを有効に使えていなかった。しかし、本作ではマップを立方体でデザインすることで、その弱点を克服している。さらに、ゲームの持つ雰囲気が明らかに変化している点は注目だ。前作には、寄る辺ない宇宙の中に取り残されたような寂しげなイメージがあったが、本作では“Beast”と呼ばれる凶暴な敵生命体を登場させるなど、ポピュラーなスペースオペラの雰囲気を強く打ち出している。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	9	8	8	6	8
MAD K	9	8	8	8	8
Legion	9	8	9	8	9
Mitchell	8	6	8	7	8
平均点	8.75	7.5	8.25	7.25	8.25

Legion

グラフィック、操作性など、多くの点が平均的なクオリティーでまとめられた作品。登場する車種が多いだけでなく、オリジナルカーを作成できるのがファンにはうれしい要素だ。ゲームのメインとなる“CHAMPIONSHIP”モードはかなりボリュームがあるので、長期にわたってプレイできるのも魅力である。ただ、何をするにも、まずドライバーテストにおいて特定のライセンスを取得しなければならない仕様が少し面倒に感じた。また、レース中のスピード感がいまひとつなのも残念だ。シミュレーター色が濃く、難易度はやや高い。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Mitchell

ゲームとしての手軽さよりも、車自体のリアルな挙動にこだわったシミュレート性の高いタイトルだ。そういった意味では、同じ開発元の「セガラリー」とは一線を画している。国産車が140車種登場するというのは、海外産のレーシングゲームでは決して実現しない仕様だ。また、チューニング時には、それぞれのパーツや改造の解説が表示されるので、車に詳しくなくても、愛車をグレードアップさせていく楽しみが味わえるだろう。ただ、Dreamcastからの移植作を見るたびに思うのだが、解像度を自分で設定できないのはどうにかならないのだろうか。

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Rei from Chiba	7	7	8	7
MAD K	8	7	8	7
Legion	7	7	7	7
Mitchell	6	6	7	6
平均点	7	6.75	7.5	6.75

Legion

少し練習すれば、すぐに華麗なトリック（技）が決められるようになる操作性の良さや、ゲーム中にTIPSが表示される親切なシステムに好感が持てた。分かりづらさを徹底的に排除し、簡単にそう快感を味わうことができるゲームに仕上がっている。複雑なトリックを決める以外に、アイテムを集めても新たなステージを出現させることができるなど、初心者救済用とも思えるシステムが用意されているため、アクションが苦手な人も安心してプレイできるだろう。独特のルールで遊べるマルチプレイが特にお薦めだ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

Mitchell

豊富に用意されたトリックを連続で繰り出すには、多くのキーを素早く押さえる必要がある。そのため、ゲームパッドよりもキーボードを使った方が操作しやすいと感じた。スケートボードに対する特別な思い入れがなくてもじゅうぶん気持ち良くプレイできるが、トリックの名前やボード関連の専門用語には少し戸惑った。この点については、マニュアルなどでサポートされることを期待したい。ゲーム本編とはあまり関係ないが、メニューなどがしっかり日本語化されているにもかかわらず、価格が4,980円と低く抑えられている点は評価に値するだろう。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	7	7	6	7	7
MAD K	7	8	8	7	8
Legion	7	8	8	9	8
Mitchell	6	6	8	9	7
平均点	6.75	7.25	7.5	8	7.5

ベータテスト最速レポート
番外編

チャコの国産ネットワークゲーム体験記

文/チャコ

このコーナーでは、日本で開発されているネットワークゲームのベータテストに実際に参加して、その模様をお伝えしている。今回は番外編としてSony Online Entertainment社が提供している近未来シューティングゲーム、「INFANTRY」のベータテスト体験記をお届けする。六つのゲームモードがあり、多彩な武器や兵器を使いこなせるこのゲームで、チャコはどのような熱い戦いを繰り広げているのだろうか。さっそくのぞいてみよう。

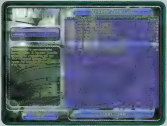
INFANTRY

バリエーション豊かで手軽に楽しめるシューティングゲーム

こんにちは、チャコです。今月は、現在Sony Online Entertainment社が提供しているシューティングゲーム、「INFANTRY」(http://www.station.sony.com/infantry/)を紹介します。1年以上前からずっとベータテストの行われている息の長いゲームで、手軽に遊べるゲームとして人気があります。推奨スペックが低めなので、ノートパソコンで遊ぶ人も多いようですよ。2000年4月号の"ただで遊べるネットワークゲーム"に当時のINFANTRYを取り上げていますが、今回は、1年前から変化した点に焦点を当てて紹介していきたいと思います。

まずはベータクライアントをダウンロードして、Sony Stationへのサインインを行う必要があります。登録は無料なので安心。カードも必要ありません。

インストールとサインインを済ませたら、いよいよプレイを楽しんでみましょう。以前はホバーバイクに乗り、武器を駆使して戦うフットボールのようなゲーム"GravBall"、シューティングゲームではおなじみのチームに分かれて旗を取り合う"Capture the Flag"(CTF)、自分以外のすべてのプレイヤーが敵となる"Team Deathmatch"の三つのゲームモードがありました。現在はさらに"No Man's Land""Skirmish""Ambush"の三つのモードが追加されています。No Man's Landが一回のプレイ時間が短い初心者用のデスマッチゲーム。そして、Marine(海兵隊員)やMedic(救護員)など、五つのクラスから一つを選び、自軍の勝利のために共に戦うチームワーク重視のSkirmish。最後に、CTFの変形モードで、自軍に旗を持ち帰るのではなく、旗を持って逃げ回る、鬼ごっこのようなAmbushと、充実した内容。どのゲームモードも最初に入ったときに、そのゲームモード用のパッチが自動でダウンロードされます。ちょっと時間がかかりますが、じっと待ちましょう。各ゲームモードを、まったく別のゲームのような新鮮さで楽しむことができます。

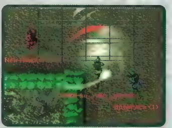


各ゲームモードを選択してゲームに入るためのロビーの画面。ここにはチャット機能は無いが、自分の接続状況を見たり、ゲームモードごとにパッチを当てたりすることができる

[illegible]ついたホバーバイクに乗り、ボールをつかんでゴールする。ボールを奪うためならば、体当たりや武器での攻撃など何でもありだ。急停止ができないため、癖のある操作感に最初は手を焼かされる

チームワークが勝敗を決めるシンプルなゲーム性

はじめてプレイする人はパッチがいちばん小さいNo Man's Landがお勧めです。1回のプレイ時間も5分程度と短いので、失敗を気にせず何度もチャレンジして操作に慣れるといいです。アクションゲームが苦手な私は、チームプレイでほかの人の足を引っ張るのが心配でしたが、F12の"Join Game"を押すまでは観戦モードなのでほっとしました。No Man's Landはデスマッチ方式のゲームなので、ひたすら走って敵を撃ちます。自分は緑、敵は赤、味方は黄色と名前の色が決まっているので、敵を見たら撃ち、撃たれそうになったら避けるの繰り返しです。移動は矢印キーを使い、武器は複数ありますが、どのボタンを押せば発射できるのかは画面上に書かれています。INFANTRYでは、キャラクターの特性を決めたり、装備アイテムをお店で買ったりしてキャラクターの強化ができます。でも、操作に慣れるまでは取りあえず、No Man's Landで与えられた装備アイテムを使って練習した方がいいでしょう。私もここで何度も倒されながら遊び方を学びました。ゲームによっては地面に特殊なアイテムが落ちていることがありますが、パワーアップアイテムだったり、敵の足止めだったりと効果はさまざま。使って覚えてください。



初心者用のゲームモード「No Man's Land」。自分以外のすべてのプレイヤーが敵というシンプルなルールだ。ここで操作を覚えよう。アイテムの使用はShiftキー+Tabキーなどとっさに押しにくいものも多いので、プレイしながらキーカスタマイズすることをお勧めする

操作に慣れたら、中級者向けのモードSkirmishをプレイすることをお勧めします。これは、いちばん人気のあるモードです。INFANTRYには、非常に優れたキャラクターというのはいないので、プレイヤー同士の助け合いが勝負のかぎ。チームワークの良い方が勝つのです。英語で飛び交う指示や注意に戸惑いながらも、みんなと一緒にあっちこっちへと走り回ったり、防衛線を張ったりするのはなかなか燃えました。キャラクターが小さく、一見地味に見える画面ですが、大いにはまれそうです。

Skirmishのゲーム画面。チェンジ用の[illegible]に行くことでMarine、Sergeant、Medicなどのクラスをチェンジすることができる。現在最も参加者の多いゲームモードで、時には戦車やロボットなどを使用した戦闘が繰り広げられることもある

※前回に引き続き、韓国産のネットワークRPG「LINEAGE」を取り上げると告知していましたが、急きょ変更になりましたことをお詫び申し上げます。

Play Online Exclusive Review

046 Clive Barker's UNDYING （マルチプレイ非対応タイトル）

048 レリクス：ザ セカンド バース

049 HOMEWORLD：CATACLYSM

050 セガジーティー ホモロゲーションスペシャル （マルチプレイ非対応タイトル）

051 トニーホークス プロスケーター 2

IPX接続

ケーブル接続

モデム接続

TCP/IP接続

Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.136～p.138を参照してください。

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。

★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。

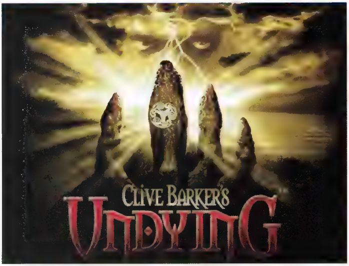
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐にわたっております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。

★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、── の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。

★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさる際は、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン

マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。



魔物に雷を落とすと、その近くにいる魔物も感電させることができる。このように面白い使い方ができる武器や呪文が満載だ

クライブ・バーカーズ アンダイイング

ホラー作家クライブ・バーカーが作り上げた恐怖の世界を堪能せよ

映画『ヘルレイザー』や小説『血の本』シリーズなどで有名なホラー作家、クライブ・バーカーが原作を担当する3Dアクションがついに登場！ その名も「Clive Barker's UNDYING」。本作は単に敵を倒しまくるゲームでは決してない。おぞましくも美しい悪夢のような世界で、なぞに満ちたストーリーが展開される、本格的なホラー作品に仕上がっているのだ。

クライブ・バーカーの才能が本格的なホラーゲームに結実

世界中に多くのファンを持つホラー作家クライブ・バーカー。残酷かつ幻想的な彼の作品は、1985年に世界幻想文学賞と英国幻想文学賞を受賞したほど高い評価を得ており、世界中に多くのファンが存在している。そんな彼が原作を担当したゲーム「Clive Barker's UNDYING」(以下、UNDYING)が、ついに登場した。

本作品のストーリーは、1920年代の西アイルランドの孤島が舞台となる。そこに住むJeremiah Covenantと4人の弟妹たちが、古ぼけた儀式書を無邪気に読み上げたことで始まった呪われし惨劇。このなぞを解くため、プレイヤーは世界を渡り歩くオカルトハンター、Patrick Gallowayとなって Covenant家を訪ね、呪われた一族の暗黒の秘密を探っていく。彼が体得しているさまざまな呪文や武器を駆使しながら、一族の歴史を調べるのだ。過去に起きた出来事をひとつずつ明らかにしていき、封印されたという"不死の王"のなぞを解き明かすことが、本作の最終的な目的である。

ゲームシステムは、画面を見てもらって分かるとおり、1人称視点の3Dアクションだ。操作系も非常に分かりやすくなっており、「QUAKE」シリーズなどの一般的な3Dシューティングとほとんど同じキー設定になっている。また、武器やアイテムの選択では画面上にサークルが表示され、目で確認しながら選べるなど、より快適にプレイするための配慮が随所に施されている。

ゲームシステムや操作系があまりにも複雑だと、プレイする人間が興ざめしてしまい、ゲームの展開に集中できなくなってしまうことがある。恐怖感の演出に重きを置く本作では、プレイヤーをゲーム世界に没頭させるため、あえてシンプルなゲームシステムにしていると思われる。実際にこのことが功を奏して、筆者がプレイしているときは、わずらわしい操作にとらわれることもなくゲームに集中でき、身の毛がよだつほどの恐怖をたっぷりと味わわされることになった……。

本作ならではの特徴を持つユニークな武器と呪文

UNDYINGの世界では、主人公は呪文を使うことができる。左手には短銃などの武器を持ち、右手では呪文を放って、魔物たちと戦っていくのだ。左手に持つ武器は、一般的な銃器や鈍器ばかりではない。ゲームスタート時から持っている"GEL'ZIABAR STONE"は、魔物をはねのける力のほかにも、呪文の能力を高める特性も持っている。このように呪文に影響力を与える武器や、不死鳥を召喚して敵にぶつけるもの、ドラゴンの口から冷気の球体を放出するものなど、ユニークな武器が多数登場する。

また、呪文も敵に落雷を落とすだけの単純なものから、通常は目に見えない魔物の姿や、過去に起きた事件が見えるようになる呪文までもが存在するのだ。なんの変哲もないベットルームでこの呪文を使えば、いきなりベッドが血に染まり、子供たちの泣き叫ぶ声が聞こえてくることも

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

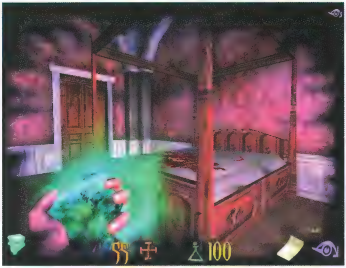
Information

開発元	：エレクトロニック・アーツ
発売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポートセンター 03-5436-6499
価格	：7,980円
OS	：Windows 95／98／Me
CPU	：PentiumⅡ 400MHz以上(PentiumⅢ 500MHz以上推奨)
メモリー	：64MB以上(128MB以上推奨)
ビデオ	：Direct3DまたはGlide対応の3Dアクセラレーター(V RAM16MB以上)
HD容量	：90MB以上(610MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	：DirectX8対応のサウンドカード
対応API	：Direct3D、Glide
発売時期	：発売中(完全日本語版は5月)

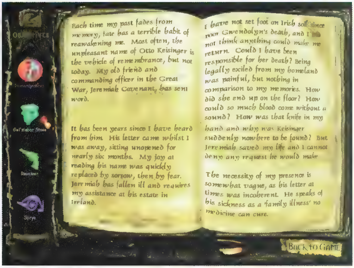
ゲーム序盤での基本的な戦い方としては、GEL'ZIABAR STONEの力で魔物を追い払い……

魔物がひるんだ隙に、呪文を放つ。こうやって倒していけば、ほとんどダメージを受けることはないだろう

© 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved.



過去の出来事を見るSCRYEの呪文を唱えると、純白だったシートが血で真っ赤に染まってしまった！ 場所によっては、過去の亡霊と話したり、文献を見つけたりすることもできる



ストーリーに関係する重要な手紙や会話は、必ずジャーナルとして保存される。すべて英語だが、これを読んでおくと、さらにゲームの世界にのめり込めるだろう

ある。後半になると、この呪文で過去の事象を見て、なぞ解きをするという場面も出てくる。このように、UNDYINGでは今までの3Dアクションにはなかった攻撃方法や、呪文の効果がふんだんに用意されているのである。

生々しい恐怖感を生み出すグラフィックとサウンド

せっかく用意された一流のホラーストーリーも、ゲーム自体のグラフィックやサウンドが劣悪であれば、台無しになってしまうだろう。そのためか、本作では「UNREAL TOURNAMENT」のグラフィックエンジンを採用し、マップやキャラクターに対して、徹底してち密な描き込みがなされている。特にマップは、テクスチャーの質感はもとより、オブジェクト（たんすやいすなど）のサイズも実寸を意識して作っているようで、あたかも実際に自分がゲーム世界に存在しているような現実感が、ほかのゲームよりも確実に伝わってくる。登場する各キャラクターに関しても、せりふを話す際の表情を豊かにするために、眉毛などの口以外の部分にも微妙な動きをつけ、よりリアルな表情を描写しているのだ。

また、BGMと効果音もプレイヤーに恐怖感を与えるのに一役買っている。背後でいきなり閉じる扉、遠くで聞こえるメイドの悲鳴、そして側面の通路から飛びかかってくる魔物の叫び声など、マップの随所に3Dサウンドを駆使した演出が待ち構えているのだ。

シナリオ、ゲームシステム、マップ、サウンド。これらのすべてが、プレイヤーに恐怖感を与えるため、綿密に作り込まれているUNDYING。ホラー映画や恐怖小説が好きな人には、絶対にプレイしてほしい作品である。

最後に、筆者がUNDYINGをプレイした感想を追記しておこう。正直、私は途中でUNDYINGのプレイをやめかけた。夜中の4時にプレイしていたこともあるのだが、妙な感覚にとらわれ、「これ以上のプレイは危険かも……」と感じたからである。UNDYINGのプレイ中は、一瞬たりとも油断できないのだが、それがゲーム中の緊張感だけではなく、臨場感のある恐怖にまで昇華されたのだと思う。実際、ゲームを終えた後も鳥肌が立ったままだった。しかし、恐れながらもまたプレイしてしまう。慣れてくれば、この異様な緊張感も感じなくなってしまうかもしれないが、現段階では、UNDYINGが恐怖感と緊張感にあふれる面白いゲームであることは間違いない。「本当にそんなに怖いのか？」と思うのであれば、実際にプレイしてみるといい。ただし、最初にプレイするときは、よほどホラー好きな人でもない限り、ヘッドホンをしながらプレイするのはやめておいた方が身のためだ……。　（Yuki-Kaze!）

サークル状の選択画面は結構使いやすい。選択時に武器や呪文が表示される順番を覚えなくても良いのがうれしい

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★☆
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★☆

鏡は、背後から死霊が接近して来るような場所に置かれている。恐怖感の演出は、こんな部分でもなされているのだ

恐怖感の演出に、キャラクターの表情は必要不可欠だろう。本作のように、口以外の顔の動きを描写している3Dアクションは、なかなかないものだ

独自の恐怖世界を創造するクライブ・バーカー

深夜、ニューヨークの地下鉄車両内で、人間の肉を切り刻む殺人鬼（『ミッドナイト・ミートトレイン』）。何万もの人間が自分たちの体をロープで結び付け、巨人の姿を形成し、隣町の巨人と戦い合う（『丘に、町が』）。このように、まったく独自の恐怖世界をつくり出すホラー作家クライブ・バーカーは、1952年10月5日にイギリス・リバプールで生まれた。小説だけでなく、自著『ヘルレイザー』を自ら制作、監督、脚本の3役をこなして映像化するなど、映画の分野でも活躍している。

RELICS The 2nd Birth

レリクス：ザ セカンド バース

独特の世界観で数多くのファンを獲得 シリーズ最新作はネットワーク対応だ

1999年の10月に13年ぶりにレリクスの新作がリリースされ、好評を博した。その後、ひそかにシリーズの制作が続けられているといううわさは出ていたものの、正式な情報がなかったレリクスだが、ついに最新作がリリースされることになった。独特の世界を構築し、数々のプレイヤーを魅惑したレリクスはいったいどのように進化したのか？ 期待は高まるばかりである。

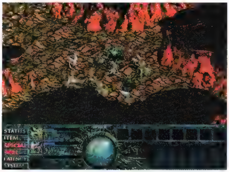
ザ セカンド バースは、最大2人の仲間と一緒に冒険することが可能だ。仲間は、攻撃のON／OFFのみだが指示が出せるようになっている

敵を倒して憑依(ひょうい)する独特なシステムが魅力

1999年10月、「レリクス：リカー オブ オリジン」（以下、リカー オブ オリジン）のリリースが決定した際、筆者は「最近はリバイバルが多いな」とリバイバルタイトルに対して食傷気味であった。しかし、実際に目にしたリカー オブ オリジンは、リバイバルと呼ぶような代物ではなく、シナリオ以外はすべて別物……むしろ良い意味でやられた！と思わされた記憶がある。レリクスシリーズ最新作である「レリクス：ザ セカンド バース」（以下、ザ セカンド バース）は、そんなレリクスの続編に当たる作品だ。

プレイヤーは、主人公ランディを操作して物語を進めていくことになる。ランディはスピリットライドという、倒した敵の体に憑依できる特殊能力を会得した、頼もしい兵士だ。この憑依こそが、レリクスシリーズの最大の魅力なのである。敵の体に憑依することで、その体が持つ技や特殊能力を覚えることができる。シチュエーションに合わせた体選びと技や特殊能力の習得が、ゲームを攻略する上でのカギとなるのだ。二足歩行、四足歩行、飛行タイプ……バリエーション豊かな登場キャラクターが120種類以上もいるので、使える体に憑依するだけでなく、自分の好みの体に憑依してみるのも面白いだろう。

ザ セカンド バースは、グラフィックが16ビットカラー化され、前作以上にきれいになっている。ムービーシーンやBGMについてもより洗練された印象を受けるだろう。特にタイトル画面でのBGMは印象的で、ミドルテンポでノイズがかったクールな楽曲は、これから始まるゲームに大きな期待を抱かずにいられないだろう。



敵と戦って、体を乗っ取れ！ 憑依する体によって、さまざまな特徴があるため、攻略法のバリエーションは幅広い

また、ネットワーク対応という点も特徴の一つである。専用サーバーが用意される予定で、プレイヤーはインターネットやLANを介して、最大4人のマルチプレイに興じることができる。そして、マルチプレイでは、最終ボスを倒すとアイテムが手に入り、そのアイテムをシングルプレイで使用することも可能なのだ。

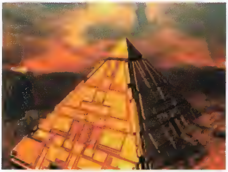
海外ゲームと国産ゲームの優れたリミックス

一見、海外タイトルかと思われる本作だが、キャラクターは成長することで連続技が出せるようになっているなど、国産ゲームらしい要素も多い。また、仲間との人間的なからみなどもあり、シナリオ面も充実した作りとなっている。アクションゲームとしても、ストーリー的にも楽しめるのである。単なる海外ゲームの模倣ではなく、海外ゲームの優れた点と国産ゲームのエッセンスを上手にリミックスしようという気概が感じられる。

キャラクターの表示がやや大きくなったことにより、キャラクターの細部までもが見えるようになった

コンソールやアーケードのゲームにおいては世界でいちばんの日本だが、パソコンゲームに限っては後れを取っている。海外タイトルに押されがちなパソコンゲーム市場において、ザ セカンド バースは一石を投じるタイトルになるだろう。海外ゲームの模倣という安易な発想ではなく、海外を意識した技術力や演出を用いながらも、どこか国産ゲームの良さを感じさせる……。これぞ次世代の国産パソコンゲームの在り方なのではないだろうか。（村山誠一郎）

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★★☆
操作感	★★★½☆
総合評価	★★★★½



ゲームの随所に用意されたムービーシーンは必見だ。レリクスならではの世界観をよく表している

オリジナルのレリクスが入手可能

ボーステックのホームページでは、さまざまな情報が見られるだけではなく、PC-98専用だが、かつてのレリクスをダウンロードして遊ぶことができる。PC-98シリーズを持っているユーザーは、ぜひともダウンロードしてほしい。さすがに10数年前の作品なので、グラフィックは見劣りしてしまうが、ゲームセンスという点においては感心させられることだろう。難易度は非常に高いが、プレイしてみる価値はじゅうぶんにある。

ボーステックホームページ
http://www.bothtec.co.jp/

Information

開発元	：ボーステック株式会社
販売元	：ボーステック株式会社
問い合わせ先	：ボーステック株式会社 ユーザーサポート係 03-5731-2343
価格	：オープン
OS	：Windows 98／Me
CPU	：PentiumⅡ266MHz以上（PentiumⅡ300MHz以上推奨）
メモリー	：64MB以上（96MB以上推奨）
ビデオ	：DirectX7.0に対応した VRAM 4MB以上のビデオカード（VRAM 8MB以上推奨）
HD容量	：700MB以上
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：DirectSoundに対応したサウンドカード
対応API	：DirectDraw
発売時期	：2001年3月30日

©2001 BOTHTEC

HOMEWORLD CATACLYSM

ホームワールド:カタクリズム

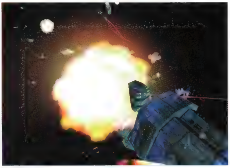
宇宙空間で繰り広げられる迫力の艦隊戦 素早い状況判断で敵の母艦を撃破せよ

1999年に発売された「HOMEWORLD」は、宇宙空間で繰り広げられる戦いを見事に表現した3Dリアルタイム戦略シミュレーションだ。三次元空間をうまく利用したゲームシステムだけでなく、派手なエフェクトの美しいグラフィックで人気を博したタイトルである。今回紹介するのは、その続編となる「HOMEWORLD:CATACLYSM」。基本的なシステムは前作のものを受け継いでいるが、随所に改良が加えられて、より完成度が高まっている。

未知なるエイリアンとの遭遇で新たな戦いの幕が上がる

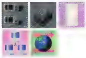
「HOMEWORLD:CATACLYSM」(以下、HW:C)は、前作「HOMEWORLD」の15年後の世界が舞台となる。砂漠の惑星Kharakへ移民していた人々は、血に飢えたTaiidan帝国の攻撃によって、惑星から脱出せざるを得なくなった。ハイパースペース(ワープ機関)を搭載したマザーシップで、辛うじて脱出できた人々は、彼らの本当の故郷である惑星Hiigaraへの、長くつらい旅へと出発した。そして、Taiidan帝国との激しい戦闘の末、彼らが惑星Hiigaraへ帰還を果たしたところまでが前作のシナリオである。

HW:Cでは、この物語の続編となるシナリオが用意されている。故郷へ帰還を果たした部族の一つであるSomtaawが、未知なる生物と遭遇するところから新たな戦いが始まるのだ。シングルプレイは、全17ミッションにも及ぶ長編シナリオが用意されて、非常に充実している。前作HOMEWORLDのときもそうだったが、3Dというシステムを生かしたエフェクトを巧みに使うことで、まるで映画の1シーンのような演出を楽しめるようになっているのだ。一つのシナリオをクリアするまでにかかる時間も適度で、長過ぎてだれてくることも、短過ぎて物足りなさを感じることも無かった。



コマンドシップが破壊されてしまうと敗北となるので、敵の部隊に見つかりにくいように移動を繰り返しつつ、相手のコマンドシップを攻撃しなければならない

3次元空間で戦闘が行われるので、ユニットの移動先の高さを指定や、視界の向きを変えるといった独特の操作系統を持つ。しかし、操作性が悪いということはない



Information

開発元	Barking Dog Studios社
発売元	Sierra Studios社
販売元	ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	ツクダシナジー株式会社 ユーザーサポート 0268-39-4132
価格	7,800円
OS	Windows 95/98/Me/NT 4.0/2000
CPU	Pentium II 266MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectX 7.0aに対応したVRAM 4MB以上のビデオカード
HD容量	約35MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX 7.0aに対応したサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	2001年3月30日

© 2000 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Sierra, Sierra Studios,Homeworld and Cataclysm are trademarks and /or registered trademarks of Sierra On-Line, Inc

ち密に描かれたグラフィックと、ど派手な爆発シーンがHOMEWORLDの魅力だ

モジュールシステムによって戦術の幅が広がった

前作から大幅に変更された部分はあまりない。操作性やゲームシステムの基本的な部分は、前作を踏襲したインターフェースが使われているので、前作をプレイしたことのある人なら、すんなりと入りこむことができる。また、親切なチュートリアルモードが用意されているので、前作をプレイしたことの無い人も、安心してゲームを始められる。

ゲームの基本的な流れは、宇宙空間に点在する資源を採取して、それを基にユニットを生産したり、テクノロジーを発展させたりして戦力を蓄えて、敵陣営を打ち破るというもの。HW:Cでは、前作のマザーシップに相当するコマンドシップに、モジュールというパーツを追加できるようになった。モジュールには、コントロールできるユニット数の上限を上げるサポートモジュールや、新たなテクノロジーが開発できるようになるリサーチモジュールなどが用意されている。これによって、単純に兵力を増やすだけでなく、プレイヤーの好みや戦術によって、駆け引きの幅がより広がるようになったのである。

HW:Cは、インターネット(WON.net)やLANを通じて、8人までのマルチプレイに対応している。マルチプレイでは、シングルプレイでプレイヤーが操作したSomtaawだけでなく、エイリアン側のBeastも選択できる。Beastは、相手のユニットを洗脳して奪ったり、寄生してダメージを与えたりと、Somtaawとは異なるユニット体系が特徴だ。ちなみに、英語版パッケージのバージョン1.00では、Beast側のユニットが強めに設定されている。これを修正するするパッチ(バージョン1.01)がSierra社のホームページ上(http://www.sierrastudios.com/games/homeworld/cataclysm/)で配布されていて、WON.netに接続するためには、必ずこのパッチを当てておかなければならないという制限もある。

宇宙空間の広大さをプレイヤーに感じさせるHW:Cは、リアルタイム戦略シミュレーションとしての完成度の高さだけでなく、シナリオの演出や秀逸なグラフィックなど、優れた点が多い。単なるゲームではなく、エンターテインメントとして楽しめるのではないだろうか。　　(中島　渉)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

新機能の一つとして、ユニットに移動の指示を出す際に、途中で経由するポイントが指定できるようになった。索敵時に便利な機能だ

HW:Cに登場する主なユニット

シングルプレイではSomtaaw陣営しか使うことができないが、マルチプレイではシングルプレイで敵として登場したBeastも操ることができる。使用可能なユニットの種類や特殊能力などに違いがあるので、陣営ごとに適した戦術を編み出す必要があるのだ。ここでは、HW:Cに登場するユニットの中から、いくつかピックアップして紹介しよう。

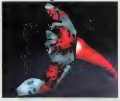
Recon

視界が広く移動速度も速いが、攻撃力は低い。主に索敵に利用する

Interceptor

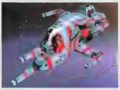
序盤でラッシュを仕掛ける際の主力となる戦闘機。数で圧倒しよう

Cloaked Fighter



レーダーに映らない特殊なシールドで覆われた戦闘機

Multi-Gun Corvette



6門の砲を搭載した戦闘機。中盤以降の対戦闘機戦で使用する

MCV

自爆して周囲の敵を倒すユニット。ホロフィールドを使用して、さまざまなユニットやアステロイドなどに化けることができる

Multi-Beam Frigate

複数のビーム砲を装備し、戦闘機が相手のときに強さを発揮する。ただし、同じ方向に向けて集中攻撃することができないので、耐久力の高い敵にはあまり効果が無い

HOMEWORLD:CATACLYSMはHOMEWORLDのアドオン製品ではなく、単体で遊ぶことができます

Sega GT Homologation Special

セガジーティー ホモロゲーションスペシャル

町で見掛けるあの国産車がサーキットを駆け抜ける!

Dreamcastで発売済みのカーレースシミュレーターが、パソコンに移植された。パソコンでレーシングゲームというと、海外産のものがほとんどだが、この「セガジーティー ホモロゲーションスペシャル」はその名のとおり、国内メーカーであるセガの手によるもの。そのため、登場する国産車のラインアップはかなり充実しており、その数はなんと140車種にも上っている。

豊富なゲームモードなど やり込むための要素を満載

セガのレーシングゲームと聞くと、「セガラリー」シリーズを思い出す人は多いはず。セガラリーはアーケードから家庭用ゲーム機へ移植され、そこからさらにパソコンへと移植されたタイトルだ。大きなアレンジを加えることなく移植されたため、気軽にプレイするには良いものの、とことん走り込むという遊び方には向かなかった。しかし、今回紹介する「セガジーティー ホモロゲーションスペシャル」(以下、SegaGT)は、始めからコンソール機向けに作られたタイトルだ。そのため、短時間のワンプレイに特化する必要がなく、じっくり遊べる深さを持った作品に仕上がっている。

まずゲームモードが豊富に用意されている点が良い。もはやレーシングゲームの定番となった感のある"自分の車をチューンアップし、レースで賞金を稼ぎ、より速い車を購入し、上のクラスを目指す"というモードの"CHAMPIONSHIP"を筆頭に、画面を分割して2人で対戦するモード"DUAL RACE"、アーケード風の手軽なレースモード"SINGLE RACE"などを楽しむことができる。

さらに、自分だけのオリジナルカーを製造する"CARROZZERIA"が用意されているのは特筆ものだ。ハイスピードカーを作るためには、レースに勝ち続けて多大な資金を稼ぐ必要があるものの、タイヤやホイール、エンジンのタイプ、ボディーの形状、カラーリングに至るまで自分で決められるため、こだわったマシンを作ることができる。自分だけの車でレースに勝利する気分は格別だ。

レンズフレアや流れるテールランプの残像に注目。独特の光源処理が、ナイトレースの雰囲気作りに貢献している

ゲームパッドでもプレイ可能な セガ独特の操作感覚

じっくり遊べるシステムが用意されていることが分かったところで、ドライビングフィールを確認しよう。車種によって、コントロールに対する反応やエンジンサウンドが異なっているのはうれしい。しかし、この感覚がリアルかというと、ちょっと違う……。セガラリーシリーズをプレイしたことがあるプレイヤーなら分かると思うが、セガのレーシングゲームには独特の操作感覚がある。それがこのSegaGTにも生きているのだ。フォースフィードバック機能付きのハンドルコントローラーを所有し、パソコン用のレーシングゲームを幾つもプレイしたことのあるヘビーユーザーにとっては、この感覚は気に入らないものかもしれない。しかしその反面、SegaGTにはゲームパッドを使ったプレイでもかなり楽しめるという利点もある。むしろその方が、遊びやすく感じるくらいだ。

MR-Sとロードスターのライトウエートスポーツカー対決。リプレイ機能と実在する企業の広告が、テレビ観戦気分を盛り上げる

最後にネットワーク機能について。残念ながらSegaGTは、インターネットなどを介したマルチプレイには対応していない。しかし、「専用ランキング登録ツール」を使って、インターネット上で最高速ドライバーの座を競い合うイベントが、メーカーにより企画されている。上位のプレイヤーには賞品も用意されるらしいので、腕に自信のある方は参加してみてはどうだろうか。プロのゲーマーが存在する韓国やアメリカに比べて、日本ではまだまだこの手のイベントが少ない。ゲームの寿命を延ばすには効果的だと思うのだが……。

(オリハラコウジ)

グラフィック	★★★½
サウンド	★★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★½

最速マシンを作り上げろ

自分で車をカスタマイズできるといっても、ずらずらとチューニング法を並べられただけでは、戸惑ってしまう人も多いだろう。その点SegaGTでは、それぞれに解説が表示されるので、車に詳しくない人でも愛車をアップグレードさせる楽しみが味わえる。

このようにチューニングの内容とその効果が表示される

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	株式会社セガ
販売元	株式会社セガ
問い合わせ先	セガPCユーザーサポートセンター 0570-000-354
価格	7,800円
OS	Windows 95/98/Me
CPU	Pentium II 300MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	Direct3Dに対応したビデオカード(VRAM 8MB以上)
HD容量	500MB以上
CD-ROMドライブ	8倍速以上
サウンド	DirectSoundに対応したサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	2001年3月28日

© SEGA CORPORATION, 2000

画面を上下に分割した2人対戦プレイが楽しめる。ハンディキャップとして、上級プレイヤーのスタートを遅らせる機能もある

市販車のみならず、1999年度の国内GT選手権に出場していた8車種が、本物と同じカラーリングで登場

CHAMPIONSHIPモードで中古車を探せば、懐かしい車を手に入れられる。もちろんチューンアップも可能だ

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
トニーホークス プロスケーター2

プロスケーターも実名で登場 手軽に楽しめるそう快スケボーアクション

トニーホークス プロスケーター 2

実在するプロスケーターを操作して、多彩なトリックを繰り出せるスケートボードゲーム「トニーホークス プロスケーター 2」。スケートボードは、日本ではそれほどメジャーなスポーツではないが、「トニーホークス プロスケーター」シリーズは、アメリカの全プラットホームを含めた2000年のゲームソフトの売上で、2位と3位を獲得しているほどの大人気タイトルである。多くのプレイヤーを魅了した、完成度の高いスポーツゲームの内容を見ていこう。

選択したスケーターによって、使えるトリックが微妙に違う。また、自分だけのオリジナルスケーターを作成することも可能だ

パークを把握し障害物を活用せよ 素早いアクションで勝負

障害物をジャンプ台にして空高く舞い上がったスケーターが、高度な連続トリックを繰り出す。「トニーホークス プロスケーター 2」は、息をもつかせぬほどのスピーディーなゲーム展開と、複数のコマンドを組み合わせて、大技が成功したときのそう快感が魅力のスケートボードゲームだ。

派手なトリックを成功させるには、パークにある障害物やジャンプ台などを利用して、少しでも滞空時間を長くする必要がある。そして、格闘ゲームの技のコマンド入力のように、空中で複数のトリック操作を入力するわけだ。難度の高い（そして得点も高い）トリックほど、繰り出すために時間が必要になる。小技のコンボを狙うか、大技で高得点を狙うか、状況に合わせて判断しなければならない。さらに、条件がそろったときにしか繰り出せない、スペシャルトリックも用意されている。

また、このゲームには、オリジナルのパークをデザインできる機能も付いている。ある程度スケーターとしてプレイしたら、今度はその経験を生かして、デザインに挑戦してみよう。スケーターたちを楽しませるパークを作りたい。

豊富に用意されたゲームモード マルチプレイも充実！

スピード感あふれるゲーム展開と、地形や障害物の配置を把握して、それらをうまく利用できるような動きを編み出していく作業は、レーシングゲームに近いものがある。

とはいえ、トリックに関しては独特の操作体系になっているので、まずは自由にパークを滑ることができる“フリースケート”モードで、マニュアルを見ながら操作に慣れよう。簡単なチュートリアルのようなものがあれば、もっとゲームに入り込みやすいのだが……。

シングルプレイでのお楽しみは、やはり“キャリアモード”。制限時間内に設定された目標をクリアして賞金を稼ぎ、より性能の高いスケートボードや、新しいトリックを購入することができるモードだ。各パークには、派手なフィーチャーが隠されていて、例えば格納庫に置かれているヘリコプターのローター上でグラインド（車輪を使わずに、ボードをこすりつけて滑るトリック）すると、なんとヘリコプターが発進するのだ。ほかにも、意外な所からそれまでは進入できなかったエリアに入れたり、建物の屋上に上れるようになっていたりするので、あれこれ仕掛けや隠し通路を探す楽しみが味わえる。

一方のマルチプレイで面白いのが“グラフィティー”モード。これは簡単にいえば陣取りゲームで、パークにある障害物などを使ってトリックに成功すると、その場所の色が変わって自分の陣地となる。すでに相手が獲得している陣地でも、そこでより高得点のトリックを繰り出せば、奪い取ることができる。この陣地の奪い合いが、対戦を非常に熱くしてくれる。そのほか、相手との鬼ごっこが楽しめる“タグ”、純粋に得点を競い合う“トリック・タック”、1台のコンピューターで交互にプレイしてスコアを競う“ホース”など、さまざまなモードが用意されている。

総合的に見てこのゲームは、スケートボード愛好家のみならず、アクションゲーム好きな人にもじゅうぶんお薦めできるゲームに仕上がっている。気になる人は、まずは公開されているデモ版にトライしてみよう。（オリハラコウジ）

トリックに成功すると、画面左上のスペシャルゲージが上昇し、満タンになるとゲージの色が変わって、スペシャルトリックが使えるようになる。しかし、トリックに失敗して転んでしまうと、一気にゲージがゼロになってしまうので、大胆かつ慎重にプレイする必要がある

グラフィック	★★★
サウンド	★★★½
マルチプレイ	★★★½
操作感	★★★★
総合評価	★★★½

Information

開発元	アクティビジョン
発売元	株式会社マイピック
問い合わせ先	株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	4,980円
OS	Windows 95／98／Me
CPU	Pentium 266MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	DirectX 7.0aに対応したビデオメモリー4MB以上のビデオカード（8MB以上推奨）
HD容量	350MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blaster完全互換でDirectX 7.0aに対応したサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	2001年3月29日

各パークに設定された目標をある程度達成しないと、新しいパークには進めない。操作に慣れたら、ひたすら賞金を稼ぐべし

パークエディタで、オリジナルのパークをデザイン。スケーターがどういう流れでトリックに挑むのかを、頭に思い描きながら作ると楽しい

©1999, 2000 Activision, Inc. All rights reserved. Published and Distributed by Activision, Inc. Developed by LTI Gray Matter A division of Livesay Technologies, Inc. and Neversoft Entertainment, Inc. Activision is a registered trademarks and Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. Tony Hawk is a trademarks of Tony Hawk. All Marvel character name and distinctive likenesses thereof Trademark and © 2000 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owner.

注目ゲーム最速プレビュー
～その1～

秘密のベールに包まれた大作3Dアドベンチャーの魅力に迫る！

ミストⅢ：エグザイル

「ミストⅢ：エグザイル」は、全世界で500万本以上という驚異的なセールスを記録したアドベンチャー「ミスト」「リヴン」の続編だ。大ヒット作の続編だけに世界中のファンから注目され、公式サイト（http://www.myst3.com/）は公開初日に100万カウントをあっさりと達成した。しかし、ファンから寄せられる大きな期待をはぐらかすかのように、本作に関する多くの情報は隠されたままだ。今回本誌は完全日本語版の発売元であるマイビックのご厚意により、特別にアルファ版をプレイするチャンスを得た。ここでは、その印象を紹介すると共に、本作の最初のなぞともいうべき"ミストⅢ：エグザイルとは何か？"を検証しよう。　文／杉山淳一

……に注目。特に石は同じ形のも……だわりが感じられる

初代ミストの持ち味を生かしつつ大幅に進化したプレイシステム

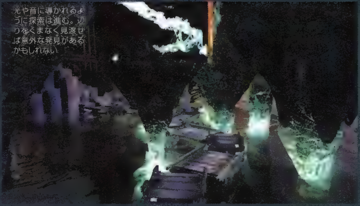
まず、最初に告げなくてはならないことは、「ミストⅢ：エグザイル」は「リアルミスト」のような、3Dグラフィックの中をぐりぐりと歩き回るタイプのゲームではないということだ。

日本での本作の正式発表は2000年11月13日で、そこではミストのリメイク版であるリアルミストも発表された。この席に参加する機会があったなら、両者の違いは一目瞭然だっただろう。しかし、この発表会の模様は主に雑誌やWeb上の写真、つまり静止画でしか伝えられなかった。だから"二つのソフトの特徴はどちらも3D技術です"という情報が、正確ではない形でユーザーに伝わってしまっている可能性がある。事実、筆者はこの発表会に出席しなかったので、先に発売されたリアルミストを体験した段階で、ミストⅢ：エグザイルはミストの持っていた静止画の素晴らしさを失ってしまったのではないかと不安に思ったものだ。しかし、そのような心配は無用であった。マイビックのテスト用マシンに映し出されたアルファ版の画面は、ミストで世界中のユーザーを驚かせた以上の緻密なグラフィックで構成されていた。違いは視点が固定されていないことだけだ。Free-look movement systemと名付けられた独自のシステムにより、プレイヤーはまるで球状のスクリーンの内側に入ったような感覚で、上下も含めた360度すべての方向の風景を眺められる。そこには精密にモデリングされた3Dオブジェクトが配置されており、画面上で行きたい方向をクリックすれば、柔らかく画面が切り替わって移動が完了する。これは、リアルミストのようにキーを押してトコトコと歩いていくゲームとは明らかに違う。シリーズ最新作のグラフィックは、初代ミストの"静止画の連続"を"Free-look（自由な視点）の連続"という形にグレードアップさせたものなのだ。

こだわりの映像と音響効果がプレイヤーの感覚に訴えかける

筆者が体験したアルファ版は"公開してはいけない部分"をすべて切り落としたものだ。しかし、それだけでも従来のミストファンを驚かせる演出が、ふんだんに盛り込まれていることが分かった。冒頭のシーンでは、精巧に作られたCGの世界に、実写映像から取り込まれた人物が3人も登場する。この技術自体は、映像の世界では一般的な"クロマキー処理"だが、ハリウッド映画並みの高品質な重ね合わせ処理のおかげで、CGの背景と実写の人物の組み合わせにまったく違和感がない。しかも彼らは活発に動き、プレイヤーに語りかけてくるのだ。初代ミストでも、ごく一部に実写取り込みの映像が使われていたが、その際のクオリティーとはかなりの差がある。筆者はその演出に驚くと同時に、初めからこのような形で実写の人物を登場させたことは、開発者の映像技術に対する自信の表れだと感じた。

余談だが、製品は4枚組のCD-ROM版のほかにDVD版も発売され、DVD版にはこの場面を含む制作風景の映像も収録される予定だ。



光や音に導かれるように探索は進む。辺りをくまなく見渡せば意外な発見があるかもしれない

全編にわたってプレイヤーの視界を包み続ける風景は、いったいどれほどの密度でモデリングされたのか想像もつかないくらい精巧なオブジェクトと、細部まで徹底的に描き込まれた背景との組み合わせから出来ている。独特の形を持った個々のオブジェクトは、人間国宝の飾り職人が作り込んだような“匠の技”を感じさせる出来栄えだ。背景もまた同様で、きらきらと光を反射する水面の揺らめきや、岩や植物の質感が生き生きと描かれている。今回は確認できなかったが、同じ風景でも時間の経過と共に太陽の位置が変わり、夕景から漆黒の夜、夜明けへと変化していくそうだ。その多様な表情に、控えめな波の描写や効果音が加わることで、プレイヤーは画面からは感じることができないはずの“風”や“におい”の存在を錯覚してしまう。ゲームを進めることをためらい、そのままスクリーンセーバーのように表示させて眺め続けたい、そんな気持ちにさせる情景がずっと続くのだ。

このような、Free-look movement systemや精巧なモデリングなどの映像技術へのチャレンジは、単なる見た目の美しさの追求かといえば、決してそれだけではない。ゲームに深みを与えることにも大きく貢献しているのだ。例えば、ある暗い部屋から出ると、そこには薄暗い通路がある。波の音が聞こえるので、そちらを見ると少し先に光が見える。明るい方に行くに従って波の音が大きくなっていく……といった感じだ。リアルミストがプレイヤー自身の動きを再現する“アクティブ(能動的)な3D”を目指したこととは対照的に、最新作はこのような“パッシブ(受動的)な3D”にこだわっている。

すべてを奪われた男の復しゅうの物語が始まる……

さて、3Dアドベンチャーの紹介にもかかわらず、物語や人物についての情報がほとんどないというユニークな記事になっているが、実はこれも開発元の意向によるものだ。開発者たちはグラフィックだけでなく、ストーリーにも相当なこだわりを持っている。それは主に、歴代のミストシリーズを体験した人たちを驚かせるための仕掛けであり、これらを効果的に演出するため、ストーリーや登場人物についてのデータは、かたくなに隠されているのだ。マイピックも“書けないところは見せない”という良心的な(笑)取材対応だった。

現在までに何とか分かっているストーリーはこうだ。ミストの登場キャラクター“アトラス”と“シーラス”によって家族もろとも破滅に追いやられた“男”が、プレイヤーを窮地に陥れる。それはどうやら“復しゅう”らしいのだが、彼の破滅とプレイヤーの間にどのような関係があるのかは不明だ。プレイヤーは五つの時代を巡り、“男”が自分を陥れた理由を探さなくてはならない。

このように物語はこれまでのミストシリーズと関連付けられているので、楽しむためにはミストやリヴンをプレイした経験が必要なように見える。しかしマイピックによれば、単体でもじゅうぶんに楽しめるストーリー構成になっているとのことだ。先に本作をプレイした人は、前作で語られたよりもさらに深いなぞの存在を知ることになり、後で前作をプレイしたときに、ストーリーの奥行きを感じることができるだろう。映画『スター・ウォーズ』シリーズの初期の作品を見た後で『スター・ウォーズ エピソード1／ファントム・メナス』を見るような楽しみ方だ。

完全日本語版は2001年6月28日に発売 キャスティングのセンスにも期待大

「ミストⅢ：エグザイル 完全日本語版」の発売日は2001年6月28日に決定した。CD-ROM4枚組の大作となる。また、先にも触れたように追加要素が加えられたDVD版の発売は2001年9月の予定だ。ゲーム本編やムービーシーンに登場する人物のせりふはすべて日本語吹き替えになる。グラフィックはオリジナルを保ち、画面に表示される英文については字幕で対応することとなりそうだ。登場人物の詳細が非公開になっているため、吹き替えに参加する声優の人数や配役についても非公開。しかし、発売元のマイピックは映像ソフトウェアの配給も手掛けている会社だけあって、日本語版制作の際のキャスティングには期待できる。「レイルロード タイクーンⅡ」のナレーションに名優、富田耕生(TVドラマ『超音速攻撃ヘリ エアーウルフ』のドミニク、映画『ボディガード』のデバーニ、TVアニメ『サイボーグ009』のギルモア博士役などで有名)を起用して見事にハマっていた。

殺伐とした雰囲気を持ったパソコンゲームが多い中で、ミストⅢ：エグザイルは風景を見るだけでも満足できる“癒し系”の3Dアドベンチャーだ。高度な技術を用いながらも、ノートパソコンに搭載されたビデオチップでじゅうぶんに楽しめる。独特の世界観と深いなぞに期待しよう。

時間の経過にあわせて情景が変わってゆく。思わず息をのむ美しさだ

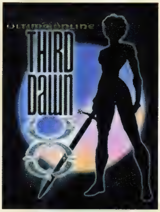
Information

開発元	Game Studios社
発売元	株式会社マイピック
問い合わせ先	株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-[illegible]
価格	9,800円
OS	Windows 95／98／Me
CPU	Pentium Ⅱ 233MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	640×480ドット、[illegible]以上 3Dアクセラレーター[illegible]
HDD容量	200MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	未定
対応API	DirectDraw、OpenGL
発売時期	2001年6月28日

©2000 TLC Entertainment Properties, LCC ©2000 Presto Studio, Inc. MystⅢ and the MystⅢ:Exile is a registered trademark of TLC Entertainment Properties, LCC. Myst is registered trademark of Cyan, Inc. All other trademarks are property of their respective [illegible] USE OF THIS PRODUCT TO CERTAIN RESTRACTION AND LIMITATIONS OF WARRANTY UNDER THE LICENCE AGREEMENT CONTAINED HEREIN

注目ゲーム最速プレビュー ～その2～

ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN



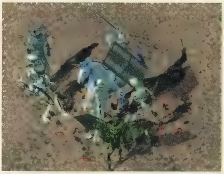
アルファ、ベータテストも無事に終了し、満を持しての発売となった「ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN」(邦題:ウルティマオンライン 一第三の夜明け一 以下、TD)。前号までの最速プレビューを見て発売が待ちきれなかった読者も、本誌が店頭に並ぶころには思う存分TDをプレイしていることだろう。今回は、発売直前に加えられた変更点を中心に、美しい3Dグラフィックによって生まれ変わったモンスターなどを紹介する。 文/川崎政一郎

ついに発売された第三の夜明け 2Dからの大きな変更点を徹底検証

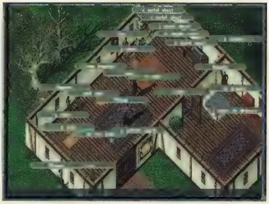
THIRD DAWNがついに発売!

TDは、1997年10月の「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)発売以来、最も大きな変更点を有する拡張パックだ。主な特徴は、グラフィックの3D化、新世界“Ilushenar”(イルシェナー)の導入、プレイヤーの操作を手助けする数多くの変更などと多岐にわたり、まったく別のゲームと思えるほどである。

グラフィックが3Dになったことで必要動作環境が若干上がり、自分のパソコンでTDをプレイできるのか心配な読者もいることだろうが、安心してほしい。例えば、「DIABLO Ⅱ」などが問題なく動作する環境であれば、TDは快適にプレイ可能だ。また、TDをインストールした後も、今まで慣れ親しんだ2D環境へいつでも切り替えることができる(その場合はIlushenarなどのTDならではの拡張機能は使えない)。



前回の原稿執筆直後のパッチで、TDの動作は劇的に軽くなった。これまでは必要動作環境のみが気掛かりであったが、その心配もなくなり、すべてのプレイヤーに安心してお薦めできる



キャラクターやアイテムなどの、すべてのオブジェクトのネームタグを表示させる方法は、"Ctrlキー+Shihtキー"に変更された。プレイヤーが登録しているマクロキーと間違えることがなくなり、確実に実行できることだろう

Ilushenarでは移動魔法は使用不可能

新世界Ilushenarの移動方法について、重大なお知らせがある。あらかじめ設定した場所へ瞬時に移動する魔法“Recall”と“Gate Travel”は、なんと、Ilushenarでは完全に使用できないのだ。ほぼすべてのプレイヤーがこれらの魔法にお世話になっていることだろう。そのため、プレイスタイルが大幅に変わることが予想される。

この変更は既存のプレイヤーにとって不便に思えるかもしれないが、それは大きな間違いだ。確かに多少の手間はかかるが、ダンジョンなどの目的地へ向かう際に、実際に自分の足で歩くことによって、旅の楽しさ、そして世界の広さを肌で感じることができるだろう。また、往来の途中でちょっとしたイベントに遭遇することもあるはずだ。これについては、「EVERQUEST」をプレイしている人なら特にうなずけるのではないだろうか。

p.056のIlushenarの詳細地図を見てもらえば分かるが、Ilushenarには合わせて九つのムーンゲートが設置されており、これらを利用すればどこへ行くのにもそれほど時間はかからない。最初は戸惑うかもしれないが、プレイヤーにきっと受け入れられるものだと筆者は確信している。

既存の大陸についても、例えば、ダンジョン深部へ直接RecallやGate Travelの魔法を使えないようにするだけで、冒険が格段に面白くなる可能性があるのではないだろうか。今回の評判が良ければ、ぜひ検討していただきたいところだ。

別に急ぐことはない。旅をしながら時折立ち止まって雑談したり、風景を楽しんだりしてもいいだろう。UOはすでに単なるゲームにとどまらず、コミュニケーションツールといっても差し支えないのだ

Information

開発元	Origin Systems社
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社 UO Hot-Line係 03-5436-6497
価格	フルパッケージ版2,980円 アップグレード版2,000円
発売時期	発売中

※この記事はベータバージョンの情報を基に作成しました。製品版では変更されている場合があります。

拡大／縮小させるズーム機能は、マクロキーへ割り当てることによって使用可能になる。拡大／縮小する単位は細かく設定可能なため、好みの大きさでプレイすることができて便利だ

迫力あるグラフィックを実現させたズーム機能

TDの最大の特徴である3Dへの変更に関連して、新たな機能が付け加えられた。それは、プレイヤーの周囲を拡大／縮小させる"ズーム機能"だ。取りあえず、上の画面を見比べてほしい。左が通常時で、右がズーム機能を使った状態だが、もはや同じゲームとは思えないだろう。最大まで拡大すると、キャラクターはペーパードールに表示される姿よりも大きくなり、かなり迫力がある。DragonやDaemonといった大型モンスターに至っては、その姿が画面に収まり切らないほどなのだ。

しかも、拡大したキャラクターを動かすと、非常に滑らかに動く。3Dキャラクターはどちらかというと実写やアニメーションの動きに近いものがあり、モーションキャプチャーを取り込んで作られているというのもうなずける。この迫力を誌面でお伝えできないのが残念だ。ぜひ、自分の目で確かめてほしい。

右の画面は、3Dグラフィックによって新たな生命を吹き込まれたモンスターの一部である。これらのモンスターがリアルに動き、キャラクターと戦う場面を想像してほしい。

Skeleton Mage

Titan

Frost Troll

Efreeti

Ilushenarではほかのプレイヤーへの攻撃は不可能

新世界Ilushenarでのプレイヤー間の相互干渉に関しては、基本的に"Trammel"(トランメル)に準じた仕様になっているため、ほかのプレイヤーへ攻撃を行うことは不可能なのだ。今までTrammelで遊んでいた人も、"Player Killer"(PK)の影におびえることなく、安心してIlushenarでの冒険を楽しむことができるだろう。

では、殺人者である赤ネームのキャラクターはIlushenarへ行けないのかというと、そうではない。彼らは一月に一度だけ、Ilushenarへ行くことができる。もちろんその場合も、赤ネームのキャラクターはほかのプレイヤーを攻撃することはできない。これにより、一般人がIlushenarの旅先で赤ネームとばったり出会ってしまうこともあり得るだろう。その際には決して怖がらずに、すぐ逃げたりしなくて大丈夫だ。だからといって、ここぞとばかりに罵声などを浴びせないようにお願いしたい。彼らは危害を加えることはないし、きっと話せば分かる(かもしれない)。それに……PKだってIlushenarで遊びたいんだ!

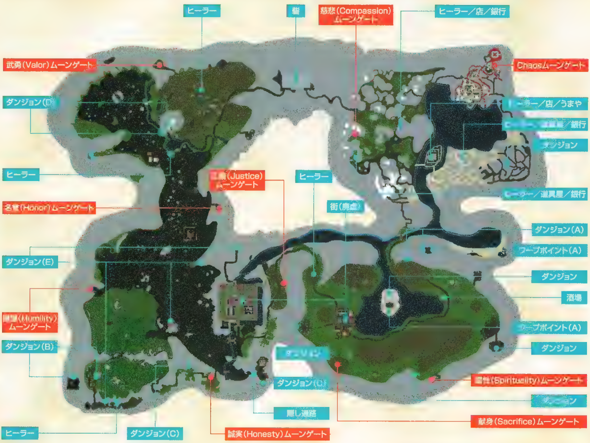
赤ネームの仕様に関しては、2000年9月に導入された追加パッチ"ルネッサンス エディッション"の変更で、かなり弱体化された。しかし、その後、熱心なプレイヤーたちの要望が功を奏してか、徐々に見直しがされているようだ。ほかのプレイヤーを攻撃できないのは仕方ないとして、赤ネームでもIlushenarで遊べるようにとの配慮は、彼らにとっては涙が出る思いだろう。本来なら忌むべき存在の赤ネームだが、Ilushenarでは彼らの意外な本音を聞けるチャンスかもしれない。

ちなみに、対人戦に特化した仕様になっている"Siege Perilous"シャードでは、上記の理由からIlushenarの導入は行われない。ここで遊ぶプレイヤーにとっては、ほかのプレイヤーを攻撃できない世界などまったく興味はないのだ。

ベータテストで新たに得られた新情報を基に 新しい世界Ilushenarの特徴を紹介

下に掲載したIlushenarの詳細地図には、原稿執筆時までに確認できたすべての要所を記入した。IlushenarはRecallやGate Travelといった、移動を簡略化する魔法を使うことができない。そのため徒歩で目的地まで移動する必要があるわけだが、その際にこの地図が大いに役に立つだろう。

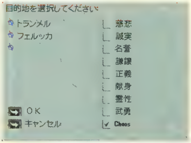
Ilushenar



Ilushenar北東部にChaosムーンゲートが設置

上の地図を見てもらえば場所が確認できると思うが、Ilushenar北東部に“Chaos”ムーンゲートが新しく設置された。Ilushenar北東部に関しては、これまで、ムーンゲートが“慈悲”(Compassion)の1ヵ所しかなかったため移動の不便さが気になっていたが、これでだいぶ楽になるだろう。ただし、先月号で紹介したように、この近辺にはBalronをはじめとした強敵が数多く登場する。ムーンゲートから出た瞬間にモンスターに包囲されている場合もあるので、くれぐれも注意しよう。

また、赤ネーム(殺人者)のキャラクターは死亡すると、通常の“八つの徳の神殿”では復活することができないのは、ベテランのプレイヤーなら知っていることだろう。現段階ではChaosムーンゲートに神殿は設置されていないが、このChaosという名前から想像するに、今後のパッチで赤ネームもここで復活できるようになる可能性も考えられる。



ムーンゲートの行き先はほぼ日本語で表示され、これからUOを始めるプレイヤーにとっては分かりやすいと思われる。しかし、“Valor”などの英単語を意味も分からずスペルのみで覚えていた英語が苦手なプレイヤー(筆者もだが……)は、若干戸惑うのではないだろうか

バッカニアーズ・デンにムーンゲートが設置

ムーンゲートに関する追加がもう一点ある。赤ネームが唯一利用できる銀行があることで知られる“バッカニアーズ・デン”(Buccaneers Den)だが、フェルッカのこの町に限って、新たにムーンゲートが設置されるようになった。

そこで、このムーンゲートの活用法を考えてみた。真っ先に思い浮かんだのが、既存の赤ネームがIlushenarへ訪問することが可能であるということだ。また、Ilushenarで赤ネームになってしまった際に、銀行を利用するためバッカニアーズ・デンへ帰還することもできる。しかし、恐らくこのムーンゲートの周囲は、赤ネームの首を狙うプレイヤーが常に待ち伏せていることだろう。逆に赤ネームが団体になって、そんなプレイヤーを獲物にすることも考えられる。たまにはスリルを求めて見学しに行くのもいいだろう。もちろん、身の安全の保証はしかねるが……。

この追加は、赤ネームでもIlushenarを利用できるようにとの配慮だと思われるが、このような心配りはこれからも歓迎したい。現在のブリタニアは、彼らが生き続けるにはあまりにも厳しすぎる環境(昔と比べて)なのだ。

THIRD DAWNで追加された新登場の生物図鑑

Ilushenarには、まったく新しいモンスターや動物がいくつか登場する。ここでは、迫力のある3Dグラフィックで描かれた、新登場のモンスターの一部を紹介する。明確にしておきたいのは、以下に紹介するのはイメージ画像ではなく、ズーム機能を使用したゲーム中の画像であるということだ。まさに、3Dならではの特徴といえるだろう。

乗用可能な追加生物がついに登場!

新しく導入される生物の中で、最も人気を集めると思われるのがこの2種類だ。なぜかというと、これらは高い調教(Animal Taming)のスキルを持ったキャラクターであれば乗用することが可能だからだ。ベータテストが行われているサーバーでは、これらが出現するポイントには常にだれかが張り込んでおり、出現した瞬間に調教されていた。TDの発売直後は、恐らくプレイヤーの間で高値で取引きされることだろう。

この二つの違いについてだが、キャラクターの性別によって、どちらか片方を乗りこなすことができるようになっている。言うまでもないが、Unicornが女性キャラクターで、Ki-rinが男性キャラクターだ。Unicornは決して、ハゲのおっさんなどの男性キャラクターをその背に乗せることはないので安心してほしい。

出現するポイントは決まっているのだが、ずばり言ってしまうのも読者の楽しみを奪ってしまうので、ヒントだけ教えよう。Ilushenar南西部にあるダンジョンで、"オーバービュー"を表示させながら歩き回ると、おや? と思う場所があるはずだ。Ki-rinはそこに居る。Unicornは、Ilushenar南東部にある森のどこかだ。

Ki-rin

Unicorn

プレイヤーに友好的なモンスター

TDに登場するモンスターは、すべてがプレイヤーに敵対的なわけではない。AngelとPixyは、こちらから攻撃しない限りは無害だ。しかも、Angelに至ってはワンダリングヒーラーと同様、死亡したキャラクターを復活してくれるので非常にありがたい。彼らは名前が灰色で表示されるため、こちらから攻撃しても犯罪フラグは立たない。しかし、もし殺してしまったら、カルマ値が激減してしまうだろう。これを利用して、カルマ値最低ランクである称号"Dread Lord"を目指そうとするプレイヤーも出てくるのではないだろうか。

Angelについては、今のところIlushenar南東部の湖に浮かぶ小島で確認することができた。このヒーラーの能力を持つAngelは、できればダンジョンの奥地などにも出現してもらいたいものである。Pixyの方は、森の中などで多く見つけることができるはずだ。

Angel

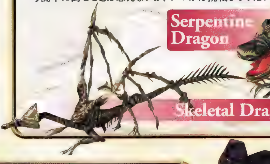
Pixy

冒険をスリリングなものにする竜族のモンスター

Ilushenarでの冒険を引き立たせてくれる凶悪なモンスターについても、新登場のものはもちろんいる。下のSerpentine Dragonの姿を見てほしい。ズーム機能を最大まで上げると、画面に収まりきらないほどの大きさがある。これを見たとき、できればこういった怪物にかみ殺される最後は迎えたくないものだと心底感じた。Skeletal Dragonの方は、体が骨のみで形成されているため、迫力という意味では一歩劣り、一見何となく勝てそうに見えるかもしれない。しかし、これが動き回るさまはとてもリアルで、やっぱりちょっと無理かな……、と小心者な筆者は考え直すのであった。

Serpentine Dragonは、Ilushenar南西部全域に点在するダンジョンの、地下2階で見ることができる。常に、同じ場所に登場するPixyと戦っているので、少々ひきょうだが、彼女らを盾として利用すれば効率良く倒せるだろう。Skeletal Dragonは、南東部のダンジョンで財宝の番人を務めている。どちらのDragonもそう簡単に倒せるとは思えないが、いつかは挑戦してみたいものだ。

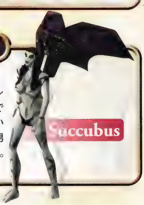
Serpentine Dragon


Skeletal Dragon

男性プレイヤーを魅了する伝説のモンスター

UOは決してわれわれの期待を裏切らない。それが、筆者が初めてこのSuccubusを見たときの感想だ。「DIABLO」で彼女たちの虜となり、その後のプレイスタイルに多大な影響を受けた人は決して少なくない(かもしれない)。うわさでは、彼女を祭り上げるプレイヤーギルドさえあると聞く。そのSuccubusが今、われわれの元に帰って来たのだ!

SuccubusはIlushenar南東部のダンジョンをはじめとして、多くの場所で見掛けることができる。強さはそれほどでもなく、せいぜいGargoyle程度といったところだろう。しかし、男性プレイヤーにとってそんなことはどうでもいい。さぁ、今から思う存分歓迎しようではないか。


Succubus

特別企画

DOOM風やスーパーマリオ風など

やらなきゃ損する名作Javaゲーム

NTTドコモの携帯電話サービス"iアプリ"への採用で、一躍注目の的となっているJava。この特集では、Javaを使って開発されたゲームの中から、特に質の高いものを厳選して紹介していこう。 文／M-husky

Javaっていったい何のこと？

Javaは、サン・マイクロシステムズが開発したプログラミング言語の名称だ。その最大の特長は、あらゆるプラットホーム上で動作するように設計されているということ。つまり、Javaでプログラミングされたアプリケーションは、WindowsやMacなどハードウェアの垣根を越えて、どんな環境でも同じように動作するわけだ。

このような利点を持つJavaは、携帯電話503iシリーズ用のサービス"iアプリ"で採用されているほか、Internet Explorerなどの主要なWebブラウザー上でも動作するようになっており、普及が爆発的に進んできている。Javaでプログラミングされたアプリケーションをそうとは知らずに利用している場合もあるはずだ。

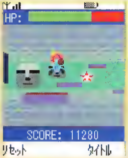
このようなJavaを使ったゲームは数多く制作されている。iアプリでも楽しめるJavaゲームは、料金がかかる上、端末が携帯電話だけにグラフィックやサウンドが少々物足りないものの、場所を選ばずどこでも気軽に楽しめるのが魅力だ。それに対して、Webブラウザーで動作するJavaゲームは、インターネット上に無料で公開されているものが多く、グラフィックやサウンドはもちろん、ゲーム的にも非常に凝ったつくりのものが存在する。この特集では、ハイクオリティーなJavaゲームをタイプ別に紹介していこう。

画面はJavaを使った[illegible]ゲーム「ROLLERBOY2」(http://www.[illegible].com)。パソコンでプレイできるJavaゲームは、メモリー容量などの制限を考慮する必要が少ないので、非常に凝ったものを作ることが可能だ。また、最新のWebブラウザーさえあればプレイできるので、お金があまりかからないのも魅力といえる

iアプリで楽しめる優良ゲーム

iアプリ用のゲームは、各社から続々とリリースされている。
ここでは、それらの中から特に出来が良いものをピックアップして紹介していこう。

スペースハリアー



開発元：セガ／ソニックチーム
公開サイト：セガ・モード内ソニックカフェ
料金：月額300円

©SEGA/SONICTEAM.2001

アーケードで大人気を博し、その後さまざまなハードに移植されてきた「スペースハリアー」が、携帯電話でも遊べるようになった。評価の高いBGMもしっかり再現されているほか、ネットワークハイスコアランキングにも対応している。

対戦！がんこ盤

開発元：ドワンゴ
公開サイト：対戦！がんこ盤
料金：月額300円

©2001 DWANGO Co., Ltd

大富豪、リバーシ、軍人将棋などのボードゲームを集めた本作。見知らぬ人との対戦はもちろん、相手とIDを交換すれば専用ロビーで待ち合わせすることも可能。チャット機能もあるなど、ネットワークゲームとしての基本的な機能をすべてカバーしている。

電車でGO！

開発元：タイトー
公開サイト：げ～むタイトー
料金：月額200円

©TAITO 2001

電車運転ゲーム「電車でGO！」もiアプリに登場。携帯電話での操作性を考慮して、多少ルールが簡略化されている。運転できる路線・車両も順次追加されていく予定で、最終的には10路線で70種類以上の車両が用意されるという。

ダンスダンスレボリューション

開発元：コナミ
公開サイト：DanceDanceRev.
料金：月額300円

©2001 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

人気の音楽ゲーム「ダンスダンスレボリューション」の簡易版。音楽と矢印に合わせてボタンを押すだけの単純なルールだけに、幅広い年齢層のユーザーが楽しめるだろう。16和音の着メロ配信や、ハイスコアランキングにも対応している。

グラフィックの質が高いJavaゲーム

このページでは、パソコンでプレイできるJavaゲームの中のうち、ポリゴンで3D空間を描画したり、スムーズな動きを実現していたりと、視覚的な面で特に出来栄えが良いゲームを紹介しよう。

JUMP

3Dパズルアクション　URL：http://www.litecom.se/java/jump/

3D空間を縦横無尽に駆け抜けろ

「JUMP」は、ファンシーなキャラクター“ジャンピー”を操作し、各ステージに点在するアイテムを集めていく3Dパズルアクションだ。カーソルキーでキャラクターの前後の移動と左右の回転、Spaceキーでジャンプを行う。足場の端から落下しないように注意しつつ、ゴール地点にあるアイテムを取ればステージクリア。あまりにも高低差のある場所でジャンプするとダメージを受けてしまうので、ここぞという場合にのみジャンプしよう。また、時たまあるスイッチは同色のかぎを手に入れないと機能しなくなっている。そのため、アイテムを取る順番を考えながらプレイする必要があるのだ。こうしたパズル的な要素のおかげでゲームの面白さが増している。各ステージはスタート地点からほぼ全景を見渡せる程度の広さになっており、それほどデータのダウンロード時間もかからず、プレイヤーにストレスを感じさせない。ハイスコアランキングも用意されており、世界中のプレイヤーとスコアを競い合うことも可能だ。

画面左上の[illegible]ジャンピーの体力[illegible]ジャンピーの[illegible]数[illegible]ブロックに[illegible]移動[illegible]

[illegible]は[illegible]ブロックが気になるところだ。ここにどうやってたどり着くのかで頭を悩ませるのも、JUMPの面白さである

SCARED

3Dシューティング　URL：http://www.brackeen.com/home/scared/

擬似ではあるが王道の3Dシューティング

[illegible]ている。壁や床のテクスチャーや、[illegible]のグラフィック[illegible]はじゅうぶん[illegible]だが、武器のグラフィック[illegible]悪いのはいただけない

[illegible]

「SCARED」は、次々と現れるロボットを倒しながらステージクリアを目指していく、DOOM風の擬似3Dシューティングだ。基本的な操作は、カーソルキーで前後の移動と左右の回転、Zキーで武器の発射、Spaceキーでアクション(ドアを開けるなど)となっている。残念ながらマウスは使えないものの、U／Oキー、もしくはCtrlキーを押しながら←／→キーを押せば、左右への並行移動もできるので、一般的な3Dシューティングに近い操作感でプレイすることができるはずだ。また、狙いをつけやすくするCrosshair(照準)の表示や、フレームレートの表示、フレームレートを上げるために床のテクスチャーを非表示にするなどのオプションは、まさに3Dシューティングならではと言えるかもしれない。ゲーム自体は、アイテムを拾いながら敵ロボットを倒していくだけのシンプルな内容だが、ステージの随所にはしっかりと隠し扉も存在している。敵ロボットのグラフィックパターンが少ないのが残念だが、データのダウンロード時間を短くするための、やむを得ない処置なのだろう。

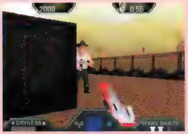
SHOOT-EM-UP

3Dシューティング　URL：http://www.visionary.com.au/java/splashem.shtml

バリエーションに富んだマップが魅力

「SHOOT-EM-UP」も、DOOM風の擬似3Dシューティングである。操作系もほとんどSCAREDと同じ。ただ、こちらではXキーを押しながら←／→キーで左右並行移動になっている。武器が水鉄砲で、登場する敵もニタニタしたオヤジであるなど、全体的にほのぼのしたムードになっているのが特徴。ゲームのルールは、自分のシャツを濡らされないようにしながら、ステージクリアとなるポイントにたどりつくという単純なものだ。本作の魅力は、バリエーションに富んだBGMとマップで、ステージクリアするごとにBGMと壁のテクスチャーが新しく読み込まれるようになっている。特にBGMはそのステージに合ったものが用意されており、プレイヤーを飽きさせない。しかし、SCAREDと同様に敵のグラフィックパターンが少なく、敵が攻撃するタイミングをつかみにくい。クリアするまでに要した時間によってタイムボーナスが加算されるので、場合によっては敵を無視して迅速なクリアを目指すのもアリだ。

画面[illegible]プレイヤーで[illegible]シャツの乾き[illegible]中央下部の青いゲージは水鉄砲の[illegible]、右下はシャツの数を示す[illegible]画面上部にはスコアと、ステージが開始からの経過時間が表示されている



[illegible]いようになっている。このくらいの距離なら[illegible]するので、攻撃しながら後退し、敵の攻撃は受けないようにするのがコツだ

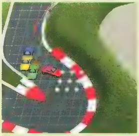
じっくり遊べるJavaゲーム

RALLY

URL：http://www.globalfun.com/games/games.asp?GID=3

コースの先を読んで車を操作しよう

あまり見掛けることのない、ターン制のレーシングゲーム。4人までのマルチプレイに対応しており、チャットウインドウも用意されている。アクセル、ブレーキ、左右のハンドリングなど、合計9種類のコマンドの中からマウスで車の操作を選択し、最も速くコースを1周した人が優勝。指示できる進行ルートは車の向きと速度によって定められるようになっているため、減速せずにコーナーへ直進すれば、コースアウトしてタイムを無駄に消費してしまう。なお、プレイするにはIDの登録（無料）が必要だ。



MAZE OF RAH

URL：http://www.joker-games.com/Rah.html

ミイラを操ってピラミッドを復元せよ

ミイラを操作して、ピラミッドの頂点を本体に運ぶ、「倉庫番」のようなパズルゲーム。単純だが奥の深いゲーム性が魅力だ。カーソルキーで上下左右に動かせるミイラは、パネルの上に敷いてあるレール上しか進めない。レールをよく見ながら、うまく本体のある方向へピラミッドの頂点を押していこう。パネルの裏にもレールは敷かれており、区切られた別のパネルに移動すると、歩き終わったパネルは回転して表裏が入れ替わる。パネルの裏のレールも把握しながら、ミイラの進む方向を考えるのが面白い。ステージセレクトもできるので、詰まってしまった場合は別のステージからプレイすることも可能だ。

BRING IT ON PINBALL

URL：http://www.flipside.com/games/arcade/pinball/bringiton

リアルなボールの動きと効果音が魅力

チアガールが主人公の映画『BRING IT ON』を題材にしたピンボールゲーム。Spaceキーでボールを発射し、MキーとZキーで左右のフリッパーを操作する。台の仕掛けはひと昔前のものといった感じだが、ボールの動きは非常にリアルに再現されている。ピンボールゲームには台を揺らす機能のあるものが多いが、このゲームでは用意されていないのが残念なところ。台の仕掛けが作動すると、効果音としてチアガールの掛け声が再生され、プレイヤーの気分を盛り上げてくれる。Pキーでポーズをかけることもできるので、ちょっとした息抜きには最適のゲームだ。

MAHJONGG SOLITARE

URL：http://www.freearcade.com/Mahjongg.jav/Mahjongg.html

麻雀牌配置のバリエーションが面白い

積み上げられた麻雀牌の山から、同じ絵柄の牌を選んで消していく「上海」とまったく同じパズルゲーム。操作方法も麻雀牌をマウスでクリックするだけだ。麻雀牌をよく知らない人のためか、数牌の左上に算用数字が表記されてあったり、東西南北の四風牌にE、W、S、Nとアルファベットの表記もされていたりと、微妙にローカライズされているのが面白い。ピラミッド型に麻雀牌を積み上げたTraditional以外にも、中心がくぼんだKeepや、左右に分かれたDragon Valleyなど、独自の配置スタイルが用意されている。

懐かしい雰囲気のするJavaゲーム

最後に紹介するのは、昔人気を集めたゲームに似た、懐かしい雰囲気にあふれるJavaゲームである。技術的に目新しい部分はないものの、どれもオーソドックスなゲーム内容になっているので、すぐに慣れ親しむことができるはずだ。

SUPER MOUSE

2Dアクション　URL:http://www.freearcade.com/Superm.jav/Superm.html

軽快なジャンプアクションが楽しい

ネズミを操って、ビスケット(?)を集めながらゴールを目指す2Dアクション。敵キャラクターであるカメをふんずけて倒すなど、明らかに「スーパーマリオブラザーズ」の影響を色濃く受けている。操作は、カーソルキーの左右による移動と、Spaceキーによるジャンプのみ。単なるパクリゲームといってしまえばそれまでだが、助走をつけてジャンプすると高く飛べる点など、スーパーマリオブラザーズの快適な操作感をしっかり踏襲しているのはうれしい。ただ、BGMや効果音がまったく無いのは残念。

POLICE BIKE

レーシングアクション　URL:http://www.newgrounds.com/frames.php?location=police_bike.html

バイクに乗って通行人をはね飛ばせ!?

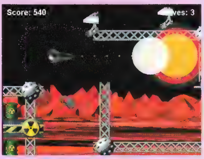
「POLICE BIKE」は、バイクに乗った警官が路上で抗議運動を行う人たちを退治するという、危険な(?)レーシングアクションだ。格闘アクションゲーム「モータルコンバット」のように、キャラクターはすべて実写を取り込んだグラフィックで描かれており、バカゲー度を増している。操作は非常にシンプルで、マウスでバイクを左右に移動しながら、左クリックで警棒攻撃。道路にあふれる人たちを排除するとポイントを獲得するが、車やゴミ箱にぶつかるとダメージを受けてしまうので素早く的確に避けよう。

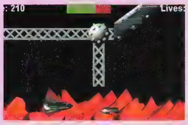
MELT DOWN

シューティング　URL:http://www.freearcade.com/Meltdown.jav/Meltdown.html

敵や背景の精密なグラフィックに注目

「MELT DOWN」は、横スクロール形式のシューティングゲームだ。戦闘機を操って、次々と現れる敵機を撃って撃って撃ちまくろう。操作方法はカーソルキーで移動、Spaceキーでガンの連射、MキーまたはNキーでプラズマガンのため撃ちとなっている。プラズマガンのエネルギーをためているうちは、ガンを撃つことはできないものの、プラズマガンはあらゆる物体を貫通して飛んでいくので、ガンでは攻撃できない場所にいる敵を攻撃することが可能だ。ガンとプラズマガンをうまく使い分けながら敵を倒していこう。





BURNING METAL 3D

レーシング　URL:http://www.plutoniumsoftware.com/games/bm3d/frame.html

すべてをけ散らしながらゴールを目指せ

「BURNING METAL 3D」は、迫力あるレーシングゲーム。銃器を装備した車を運転し、赤く点滅する車両を破壊しながらゴールを目指す。車両を破壊するとさまざまなアイテムを落とすので、それらを入手してパワーアップしながら進んでいこう。操作は、↑キーでアクセル、↓キーでブレーキ、←／→キーでステアリング。さらに、Spaceキーで攻撃、Nキーで武器の変更、Jキーでジャンプブーストの使用が可能だ。なお、キー設定は自分の好きなようにカスタマイズすることもできる。最低限のハンドリングでコーナーをクリアしていくのがコツだ。

ゲーマーを異世界へ誘う

ファンタジームービー襲来!!

RPGというゲームジャンルを生み出し、後のコンピューターゲームに計り知れないほどの影響を与えた『DUNGEONS&DRAGONS』。そして、"近代ファンタジー"と呼ばれるあらゆる作品の始祖である幻想文学『指輪物語』。ファンタジーゲームが好きな人にとっては"聖典"ともいえる二つの作品が、コンピューターグラフィックという現代の魔法によって、ついにスクリーンに登場する。

近年、映画のゲーム化とゲームの映画化が高い次元で相次いで実現し、この二つのエンターテインメントはかつてないほど互いに影響し合っている。そういった状況の中で、この2作品の映画化は、まさにわれわれが待ち望んでいた展開だ。すでにアメリカで封切られたDUNGEONS&DRAGONSは、映画ファンに快哉をもって迎えられており、現在順調に制作が進んでいる指輪物語の映画版も、前評判が非常に高い。

この特別企画では、ゲームファンには見逃せないこれらの作品の魅力をお伝えしつつ、ゲームと映画という二大映像エンターテインメントの関係に迫ってみよう。

文／小野塚謙太(Studio UOO!)、企画／Studio UOO!、協力／品川四郎

ついに映画化されたDUNGEONS&DRAGONS

映画版 DUNGEONS&DRAGONS とは、果たしてどのような作品なのだろうか？ この作品の監督であるコートニー・ソロモン氏の証言などを交えながら、その魅力についてお伝えしよう。

D&Dのルールを導入した脚本がゲームファンを魅了する

制作費数十億円で、コンピューターグラフィック（以下、CG）による華麗な映像が、全編にわたって展開する娯楽大作。そういった映画は今どき珍しくもない。だが、その原作が『DUNGEONS&DRAGONS』（以下、D&D）であるとなると、話は別だ。ゲームボード上、あるいはコンピューター画面上のものであったD&Dの世界が、ついに実写となって目の前に現れる。これは、映画ファン以上に、われわれゲームファンにとって見過ごせない事件である。

「D&Dで遊んでいた子供のころ、いつも友達と『映画化されるといいな』と話していたんだ」。このように語るのは、映画版D&Dの監督コートニー・ソロモン氏だ。生粋のD&Dファンである彼は、映画化に際しての最大の問題点を初めから理解していた。それは、物語の自由な展開こそが最大の魅力であるD&Dを、いかに映画というフィールドに落としこみ、輝かせるかということである。そこで彼は、脚本にゲームのルールを採用してみせた。

「ゲームを知らなくても映画の内容は分かるでしょう。さらに、ゲームを知っている観客は、この映画がきちんとD&Dのルールにのっとって進行しているのが分かります。『きちんとルールを守ってるな、これこそD&Dだ！』ってね」。

Izmer帝国のうら若き女帝Savina。魔術師Profionの野望を察知した彼女は、自らの王国を守るべく、部下をドラゴンロッド探索の旅に向かわせるが……

要するに、この映画版は、D&Dの名を冠しただけの単なるCG映画ではなく、1人のファンがD&Dへの愛と敬意を込めて作り上げたファンタジー作品なのだ。

聖なる杖を探し求める壮大な物語

この作品の物語は、2本の聖なる杖をめぐって展開する。ある魔法使いが、ゴールドドラゴンを操る力を秘めた杖を女帝から奪い、帝国をわが物にせんとたくらんでいる。それを察知した女帝が、より強力なレッドドラゴンを召喚する第二の杖を入手しようとしたために、シーフ、レンジャーなどを巻き込んだ争いになる。そして、杖をめぐる戦いは、200匹のドラゴンたちが空中戦を繰り広げる一大クライマックスへと発展してゆくのだ。

主人公のシーフRidley役に、アメリカのテレビシリーズ『ルイス&クラーク』に出演したジャスティン・ウォーリン、悪の魔法使いProfion役に『ダメージ』『ロリータ』の技巧派ジェレミー・アイアンズ、女帝Savina役に『アメリカン・ビューティー』のソーラ・バーチを起用。オーク、ビホルダーといったおなじみのクリーチャーや数々の魔法がCGで再現され、すさまじい迫力と細部へのこだわりが見る者をうならせる。

「D&Dを長く遊んでいると、プレイヤーじゃなくゲームマスターをやるのが好きになってくるのさ。目的、障害、敵キャラクター、すべてを考えるんだから大変なんだけどね。まぁ映画監督みたいなものだよ」と笑うコートニー・ソロモン監督。一刻も早く、この新しいゲームマスターが作り上げた世界を体験したいものだ。

Information

DUNGEONS&DRAGONS（原題）
全米公開：2000年12月8日
日本公開：未定

STAFF
監督：コートニー・ソロモン／脚本：トッパー・リリアン、キャロル・カートライト／撮影：ダグラス・ミルサム／音楽：ジャスティン・ケイン・バーネット

CAST
Ridely：ジャスティン・ウォーリン／Snails：マーロン・ウェインズ／Elwood：リー・アレンバーグ／Marina：ゾー・マクレラン／Norda：クリスティン・ウィルソン／Savina：ソーラ・バーチ／Profion：ジェレミー・アイアンズ／Damodar：ブルース・ペイン

本編の主人公である血気盛んな青年Ridley（中央）とその相棒Snails（左）。Sumdallという町でたくましく生きるシーフの二人組は、やがて帝国中を巻き込む陰謀に深くかかわることになる

DUNGEONS&DRAGONS—序章—

翻訳協力／卯月 鮎

ここではいち早く、映画の導入部分を紹介しよう。剣と魔法が唸りを上げ、ドラゴンが空を覆い尽くす、驚異に満ちた DUNGEONS&DRAGONS の世界があなたを待っている。

魔法と陰謀の渦巻く都市で

空の彼方で宝石のように輝く星々。その多くは地球と同じく物理法則に縛られ、心なき技術に隷属している。だが、違う世界もある。現実が論理の重いくびきを放り投げ、混沌の夢を受け入れる——神秘的な美と古代のなぞ、広大な野性と飼いならしえぬ危険、伝説の生物が闊歩し、空を満たす——そんな世界。

そう、そこには、あのドラゴンもいる。

帝国Izmerを支配していたのは魔法であった。生まれつき魔力を有するほんの一握りの魔術師だけが、この国を支配することができたのだ。その一方で、魔力のない人間はすべて、下層階級としての人生を余儀なくされていた。

だが、皇帝とその子孫が強大な帝国を作り上げてこれたのは、代々伝わる神秘の杖によってであった。強大なゴールドドラゴンを操るこの杖によって、皇帝たちは何世紀もの間、Izmerに安定と繁栄をもたらしてきたのだ。

しかし今、その平和が破られようとしていた。皇帝が暗殺者の手によって倒れたのである。唯一の後継者にしてうら若き皇女Savinaは、いち早く、帝国がかつてない脅威に直面していることに気付いた。大魔術師Profionが、彼女に対して評議会を敵対させる陰謀を巡らせ始めたのだ。もしこれが果たされれば、評議会はSavinaに対し、王冠と杖を引き渡すよう命じるだろう。それだけは何としても阻止しなければならない。

Savinaは最も信頼する女レンジャーNordaを、古代の秘宝Savrilleの杖を探し出すための絶望的な探索へ送りだす。レッドドラゴンを召喚し、従わせるというこの杖の力によって、大魔術師の陰謀を暴くのだ。

Profionもまた、魔術によってSavinaの計画を察知していた。かくしてここに、決死の争奪戦の幕が切って落とされる。

だが、運命の女神が選んだ者は、どうやらNordaでも魔術師でもなかったようだ。まもなく全帝国の運命は、帝国が見捨てて顧みなかった人々の手中に握られることになる……。

王国の命運を担い、探索の旅に出た女エルフ、Norda(右)。Savinaが特別かわいがっている伝説的なレンジャーだ。彼女は途上、RidleyとSnailsの盗賊2人組に窮地を救われる

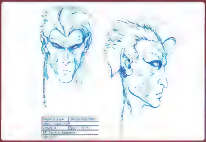
甲冑に身を包んだ凶々しきオークたち。彼らもまた2本の杖を巡る戦いに駆り出される。ゲーム内では雑魚敵の代表格のような彼らだが、この重厚な存在感はどうだ

魔術師見習いMarina。女帝に仕える賢者Vildanの一番弟子で、優れた素質を持つ。母校である魔法学院に忍び込んできたシーフの2人組をその力によって捕らえるが

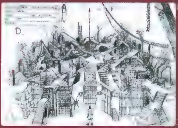
作品世界を支えるち密なデザインワーク

悪の魔術師Profion、初期のラフスケッチ。戦闘的なコンジュラー(呪術師)といった趣で、劇中に登場する貴族風なProfionとはかなりイメージが異なる。左は彼が操る杖"Dragon Control Rod"。凶悪さが強調されたデザインである

……アレンバーグ演ずる、屈強のドワーフ戦士……した。まさにドワーフ的……デザイン。顔の形をしたバックルが効いている

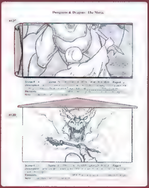


顔面に複雑な刺青を施したエルフのハンター



盗賊ギルド内に設置された死の迷路。主人公Ridleyはここで強じんさと機敏さ(CONとDEX)を試される

深紅の……してい……揮官D……忍で……質を……ユー……



……よって……のス……ンの……ていく……い動きまで指示されている

来るか？「DUNGEONS&DRAGONS」第2の黄金期

今なお続くDUNGEONS＆DRAGONSの歴史を追いながら、この作品がコンピューターゲームにいかなる影響を与えてきたかを見ていこう。DUNGEONS＆DRAGONSによって提示されたRPG像は、オンラインゲームが主流となりつつある今こそ、振り返られるべきものだ。

拡大し続けるDUNGEONS＆DRAGONSワールド

1974年、シカゴ郊外にある小さなミニチュア・ウォーゲームの会社であるTSR社から、「DUNGEONS＆DRAGONS」（以下、D＆D）は発売された。ゲームマスターと呼ばれる進行役と、プレイヤーたちの会話によって進められていくこの風変わりなゲームは、J.R.R.トールキンの小説『指輪物語』の登場人物になって"ごっこ遊び"ができないものかと考えたゲイリー・ガイジャックスとデイブ・アーンソンの2人によって考案されたゲームである。当時、アメリカの学生たちの間で、指輪物語をはじめとするファンタジー小説が流行していたこともあり、D＆Dは彼らの間に口コミでじわじわと広がっていった。

その4年後に、過去のルールを総編集した改訂版「ADVANCED DUNGEONS＆DRAGONS」（以下、AD＆D）が発売されるに至って人気が爆発した。D＆Dは学生たちの間だけでなく、全米の家庭にまでパーティーゲームとして浸透する。映画『E.T.』の冒頭に登場するD＆Dをプレイする家族のシーンは有名だが、これは決して特別な光景ではなかったのだ。

おのおのが役割を演じ、サイコロを転がし、自分たちで物語を紡ぎ上げていくシステムは、それまでのゲームにはない斬新極まりないものであった。熱狂的なプレイヤーの中には、自分のキャラクターの死に耐えきれず、自殺する者まで現れた（この事件は後にトム・ハンクス主演で映画化もされた※）。『タイム』や『ニューズウィーク』といった大衆誌でも特集が組まれ、D＆Dはやがて一種の社会現象にまでなった。年々10倍規模の成長を続けたTSR社は、ついにはビジネス誌『フォーチュン』で全米急成長企業のベスト10入りを果たす。以後、波に乗ったD＆Dは何度も改訂版を重ねながら、さまざまな追加ルール、サプリメント、D＆Dのルールや設定を生かした小説の発表などによって、その世界を拡大させてゆくことになる。

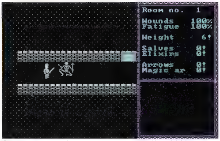
一方、このゲームを好きなときに1人で気軽に楽しめないだろうかという発想から、1975年に初のコンピューターRPGが誕生する。カリフォルニア大学の学生が、D＆Dから戦闘と探索の要素だけを抽出して作り上げた「ROGUE」だ。1978年に、ROGUEを発展させた「BENEATH APPLE MANOR」が公に発売された後、コンピューターRPGの存在は広く知られるようになり、1980年には、D＆Dのキャラクターデータを使って遊べる「TEMPLE OF APSHAI」がヒットを飛ばした。そしてD＆Dの戦闘部分を踏襲した「ウィザードリィ」は、その洗練されたゲームシステムにより大ヒットとなる。キャラクターの能力や、魔法の効力といったファンタジーのあいまいな部分を明確に数値化したD＆Dは、コンピューターと非常に相性の良いものであった。以後、コンピューターRPGは、進化と共にハック＆スラッシュ型とシナリオ重視型に二極化され、RPG本来の魅力である「自由に演ずる楽しさ」と「人とコミュニケーションする楽しさ」は薄れていった。

DUNGEONS＆DRAGONS 3rd EDITION

用意されたストーリーやミッションを、ただこなして行くだけの淡々とした1人遊び用コンピューターRPGが氾濫する中、「これぞRPGであり、ゲームが進化してゆくべき道だ」とわれわれに思わせてくれたのは、近年に登場したオンラインRPGである。ほかのプレイヤーとコミュニケーションを取りながらプレイするというオンラインRPGは、RPGの原点回帰にほかならない。われわれも意識のどこかで、こうした展開を待ち望んでいたに違いない。だからこそ「DIABLO」の登場は、あれほど熱狂的に受け入れられたのである。

誕生後20年以上も経た今でも、RPGに対して事程左様に深い影響力を持つD＆D。TSR社がコンピューターゲームを主流とする時代のすう勢に勝てず、Wizards of Coast社（以下、WoC社）に吸収されてしまったことは、まさに皮肉というよりほかない。

だが最近、D＆Dの最新版である「DUNGEONS＆DRAGONS 3rd EDITION」（事実上のAD＆D 3rd Edition）がWoC社から発売され、根強いテーブルトークRPGファンからの支持を集めている。D＆Dの最新版の登場、そして「ICEWIND DALE」や「BALDUR'S GATE Ⅱ：SHADOWS OF AMN」など、D＆Dワールドを舞台にしたパソコンソフトも続けざまに発表されている。そして極め付けが、今回の映画化だ。再び勢いを取り戻してきているD＆Dは、今まさに第2の黄金期を迎えようとしているのかもしれない。



「Temple of Apshai」（Automated Simulations社／1980年）
D＆D直系のコンピューターRPGと言えばウィザードリィだが、それ以前にもこうした作品が存在した。重量の概念や秘薬エリクサーの存在など、まさにD＆Dである（画面はコモドール64版）

D＆D、そして拡張パックである「Forggoten Realm」の世界を舞台にした小説シリーズは、日本でも富士見書房より発売され、好評を博した。現在は残念ながら絶版状態である

※『トム・ハンクスの大迷宮』（監督：スティーブ・H・スターン／1982年）

DUNGEONS＆DRAGONS GAMES

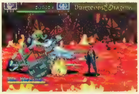
DUNGEONS＆DRAGONSは、後世のRPGに影響を与えただけではない。そのゲーム世界をモチーフにしたコンピューターゲームが、現在も各社から発表され続けており、今やその数は40作品を超えようとしている。ここでは長い歴史の中から、特徴的な3タイトルをピックアップした。

「ADVANCED DUNGEONS＆DRAGONS HILLSFAR」（SSI社／1989年）

"ヒルズ・ファー"と呼ばれる街と、その周辺を舞台にしたRPG。RPGと言えば広い世界を旅する設定が一般的だが、RPGの大本であるテーブルトークRPGでは、このように限られた空間内での冒険を楽しむことも少なくない。プレイヤーはAD＆Dルールに準じてキャラクターの制作を行い、各職業のギルドから与えられたクエストを遂行する。パズルやアクションなどの要素もあったが、ゲームとしての内容はまだまだ未消化だった。コンピューター版D＆Dが模索期だったころの作品である。1992年にはファミコン版も発売された。

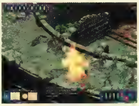
「DUNGEONS＆DRAGONS：SHADOW OVER MYSTARA」（カプコン／1996年）

横スクロールの協力型アクションと言えばカプコンのお家芸だが、これはその集大成ともいうべき作品。アーケードゲームの見知らぬ者同士が力を合わせて進んで行くというゲーム性は、実にネットワークゲーム的で、先進性に富んだものであった。敵の配置や倒し方、通る道順を覚えなければ先に進めないといったゲームであるが、それがまた魅力でもあった。木製の戦車に乗ったゴブリンやビホルダーなどの個性的な敵キャラクター、通常は後衛でサポートに徹しつつ、要所で力を発揮するマジックユーザーやクレリックの存在が非常にD＆Dらしかった。



「POOL OF RADIANCE：RUINS OF MYTH DRANNOR」（SSI社／2001年）

SSI社から、ゲーム版D＆D第1作である「POOL OF RADIANCE」が発売されたのが1988年。同タイトルを冠して発売される本作は、D＆D 3rd Editionルールブックに準じつつも、DIABLOのようなゲーム性に仕上がりそうだ。自動生成されるダンジョンで、最大6人までの協力・対戦プレイが楽しめる。プロデューサーのジョン・クロムリー氏によれば、マルチプレイを主眼に据えた作品になるとのこと。至極単純な内容だった第1作からわずか13年。D＆Dゲームは早ここまで来たのだと感慨深い。



2001年、僕らは中つ国へ旅に出る

あの 指輪物語 が映画版D&Dとほぼ時を同じくして映画化される。近代ファンタジー文学の至宝といわれ、ファンタジーRPGの成立にも並々ならぬ影響を与えたこの作品。70年代に巻き起こった大ブームの際にはディズニーが映画化を断念し、キューブリック監督もさじを投げたとうわさされている。その出来や、いかに?

原作ファンをも魅了する圧倒的スケール

不可能といわれる『指輪物語』の映画化。これに挑むのは、知る人ぞ知るニュージーランドの鬼才ピーター・ジャクソン監督だ。昔から原作のファンだった彼は、この大作を通常の映画の時間枠に収めることは不可能だと判断し、原作どおり3部作に分けて毎年1本ずつ公開していくことを決定した。1作目となる『The Lord of The Rings:The Fellowship of The Ring』に用意された小道具は実に9万点に及び、さらに原作者トールキンの生みだしたエルフ語を再現するため、音声学を学んだ言語アドバイザーが起用されたという。撮影地となったニュージーランドでは雇用機会が大幅に増え、大統領が感謝の意をこめて視察に来たというから、そのスケールの大きさは推して知るべしである。

恐るべき指輪の所持者となってしまったホビット族のフロドが、それを破壊すべく魔法使いガンダルフらと共に旅に出る……。物語の主軸となる部分は単純だが、波乱に富んだ展開と深遠な哲学を併せ持つ原作を脚本化することは並大抵の難しさではなく、「気が狂いそうだった」とジャクソン監督は言う。しかし、「いつか3部作が完成し、一気に観賞できる日が来たら、きっと素晴らしいことになるだろう」と、この映画にかける意気込みを語る。主役のフロドに若手俳優イライジャ・ウッド、悪の魔法使いサルマンに生粋の怪奇俳優クリストファー・リー、王妃アルフェンにリブ・タイラーを配し、今年のクリスマスに第1作目の全米公開が予定されている。

それにしても、指輪物語には全世界で4,000万人の読者がいるとされており、これほど多くの人々によって共有されているストーリーを映像化するのは、決して容易なことではない。「この映画はいわゆる"トールキン委員会"みたいなところで作られる厳格なものじゃない。一つの解釈に過ぎないんだ」とジャクソン監督もくぎを刺している。しかし、予告編を見るためだけに早朝の映画館に詰め掛けたトールキンファンたちは、歓喜の声を上げた。自分たちの想像以上の世界が現出するのではないかという予感を、その映像から感じ取ったのだ。第1作目の撮影はすでに終了し、現在は編集作業中だ。一体どんな仕上がりになるのか、公開される日が待ち遠しい。

冒険の旅に出る主人公フロド(画面左端)とその仲間たち。イライジャ・ウッドらがどのように"ホビット"という亜人種を演じているのかも、本作の大きな見どころの一つとなるだろう

美しきエルフたちの王女アルウェン。原作では恋に殉じる気高き女性として描かれている彼女も、劇中では剣を振るって大活躍する

Information

The Lord of The Rings:The Fellowship of The Ring
(邦題:『指輪物語:旅の仲間』)
全米公開:2001年12月19日
日本公開:2002春休み、丸の内ピカデリー1ほか全国松竹・東急にて公開(日本ヘラルド映画配給)

現代の神話、指輪物語とは?

指輪物語は、言語学者J.R.R.トールキンによって創出された20世紀最大のファンタジー文学だ。地理、社会、種族、動植物、言語、歴史など、すべてが細密に構築されたその世界は、現在も英文学専門家の研究対象となっている。自分の3人の子供に語って聞かせるために創作した物語『ホビットの冒険』や、学問上の興味から作り上げた架空の言語体系が発展して、かくも壮大な叙事詩的作品となったのである。

指輪物語がほかのファンタジー作品と異なるのは、ほとんどの作品が何かを探し求めるという設定であるのに対し、あらかじめ手元にあった物(ここでは世界を統べる力を持つ指輪)を主人公たちが捨てにいく、いわば失うための物語であったことだ。この喪失の物語のほろ苦さは、われわれの人生に通じるものであり、また、だからこそ、大人をも感動させうる現代の神話たり得たのである。難解で取っ付きにくいイメージがあるが、ファンタジーRPGのファンにはぜひとも読んでいただきたい作品だ。

これは最近発売された『トールキン指輪物語辞典』(原書房)の表紙。指輪物語の世界をきちんと調べていくと、それだけでこのような1冊の辞典ができてしまう

くめども尽きぬファンタジーゲームの源流 それが指輪物語だ

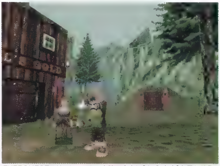
指輪物語の原作のストーリー中盤、主人公のフロドたち一行は、今では呪われた廃墟となったかつてのドワーフの地下帝国へ入り込んで行く。複雑な迷路、危険な落とし穴、そして襲い掛かってくるオークたち。この"モリアの坑道"のくだりに、テーブルトークRPG版D&Dの制作者たちは多大なインスピレーションを受けたという。D&Dから派生したダンジョン探索型のコンピューターRPGに始まり、最近の「DIABLO Ⅱ」に至るまで、その冒険の主な舞台がダンジョンであることを考えれば、このエピソードが後のファンタジーRPGにいかに大きな影響を与えたかが分かるだろう。

ファンタジーRPGの系統樹が描かれるとき、根っことなるのはもちろんD&Dだ。しかし、その背景には常に指輪物語という大きな地下水脈が横たわっている。おので戦う頑固なドワーフ、短剣を操る陽気なホビット、弓の名手である気高いエルフや拷問を好む残忍なオークなど、RPGの主役ともいうべきキャラクターたちは皆、各地の神話や伝承を基にトールキンが形作ったものである。リチャード・ギャリオット氏の完全な創作といわれることが多い「ULTIMA」シリーズも、その歴史をさかのぼれば、原型に当たる作品に「AKALABETH」(トールキンの書いた神話集『シルマリリオン』に登場する土地の名)というタイトルが付けられている。このゲームが発表された当時、ギャリオット氏は17歳。トールキンに心酔する天才少年の姿を想像するのは難しいことではない。

リチャード・ギャリオット氏の処女作AKALABETH(1979年)は、通称「ULTIMA 0」と呼ばれている。昨年発売された「ウルティマコレクション」にも収録されているので、機会があればプレイしてみてほしい

悪しき魔法使いの軍隊に立ち向かうドゥネダインの族長アラゴルン。こうした戦闘シーンの振り付けは中世の武器の専門家が担当している

今や、指輪物語の影響はあまりに広範囲に及びすぎて、特定することすら難しい。だが、「ドラゴンクエスト」も「ファイナルファンタジー」も、指輪物語がなければ生まれなかっただろうということだけは確かである。ネットワークゲームに限っていえば、近年最も指輪物語の影響を感じさせてくれたのが、絶大な人気を誇る「EVERQUEST」だ。特に、拡張パックが発売される前は明確に善悪が区分されており、いったん駆逐された悪が力を取り戻しつつあるという勢力図や、複数の神がそれぞれの民となる種族を生み出したという設定など、思わずにやりとさせられる部分が多かった。トールキンは生前、指輪物語についてほかの人が絵に描いたり、音楽や劇にしたりする余地を残しておくと明言していたという。ファンタジーRPGとは、トールキンの残した豊かな世界に育まれた収穫の一つなのである。


EVERQUESTでは、Antonica大陸の中央に"ホビット庄"を思わせる、Rivervailという村が登場する。ここはハーフリングたちの故郷で、のどかな雰囲気で満ちあふれている(ホビットたちが多くのゲームで"ハーフリング"と称されることが多いのは、著作権に関する問題の名残だといわれている)

ゲームになった指輪物語

指輪物語を題材にしたゲームといえば、Sierra 社による「MIDDLE EARTH ONLINE」の開発が注目を集めていたが、残念ながら制作は中止となってしまったようだ。しかし、以下の作品に続くゲームが今後必ず現れることだろう。

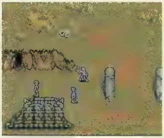
「SHADOW FOX」
(Postern社/1982年)

「SHADOW FOX」とは、指輪物語に登場する名馬の名前だ。日本では"飛陰"と訳される彼は、魔法使いガンダルフを手綱もないままにその背へ乗せ、風より早く駆けることができた。このゲームは、プレイヤーがその御者となって、黒の騎者たちに立ち向かうという、横スクロールタイプのアクションゲームだ。19世紀の写真家マイブリッジの撮影した有名な連続写真を基にしたというだけあって、馬の動きが美しかった。シンプルなゲームだが、指輪物語のファンはこれをプレイしながら、ガンダルフになったつもりで楽しんだのである。

「THE HOBBIT」
(Beam Software社/1982年)

動詞や目的語を入力することでプレイする、最初期のテキスト式アドベンチャーの一つ。指輪物語の前身『ホビットの冒険』をゲーム化したタイトルで、プレイヤーはフロドの伯父である若き日のビルボとなって、トロルの洞くつや危険なダンジョンを突破していく。一つ選択肢を間違えるだけでたちまちゲームオーバーになるという難しさながら、膨大な量の単語に対応していたため人気を集めた。原作が文字で書かれているだけに、自分の行動に対して「ガンダルフは君を東へ導いた」などという風に反応してくれると、自然とその光景が思い浮かんでぞくぞくさせられたものだ。

「THE LORD OF THE RINGS」
(Interplay社/1994年)



海外でスーパーファミコン(SNES)用に制作されたアクションRPG。プレイヤーはフロドとなって旅に出る。途中一緒になる5人の仲間たちの能力を要所要所で使い分けていかなければならないのがポイントだ。旅の目的は原作と同じく、自らが所持してしまった"力の指輪"を打ち壊すこと。荒涼とした風景と、吹きすさぶ風の音、そして美しいBGMが哀切な雰囲気を醸し出していた。ゲームとしての完成度はそれほど優れていたというわけではないが、原作の持つ味わいを大切に仕上げているという点で評価できる。

イマジネーションを喚起し合う
ゲームと映画の友好関係の歴史

D&Dや指輪物語だけでなく、現在ではゲームと映画との間でクロスオーバーする作品が数多く登場している。ここでは、この2大映像エンターテインメントが双方で刺激し合うことで生み出された作品の一部を紹介しよう。

両者の関係は1980年代から始まった

ゲームと映画の関係について語る上で、最初に紹介しなければならないのは、やはり『トロン』(1982年公開)だろう。人間が電子回路の中に入り込んでコンピューターと戦うというその内容は、明らかにゲームに触発されたものである。有名なライトサイクルのチェイスシーンは、「BLOCKADE」(Gremlin社／1978年)そのままであった。また、さえない少年がゲームの腕前を宇宙人に買われ、宇宙を救うために地球を飛び出していくというストーリーの『スター・ファイター』(1984年公開)も、開発が途中で中止されたAtari社の幻のアーケードゲーム「THE LAST STARFIGHTER」がモチーフとなっている。この二つの映画は、ゲーマーがビデオゲームに感じていた未来感と、広大なデジタル世界への憧れを、当時としては画期的なCG技術を駆使して映像化した作品である。最初にゲームによって喚起されたイマジネーションが、映画によって増幅されるという幸福な形で、二つの映像エンターテインメントの関係が結ばれたのだ。

逆に、映画から湧いたイマジネーションを基にして制作されたゲームもある。天才ゲームデザイナーのクリス・クロフォード氏によって作られた「BALANCE OF POWER」(Mindscape社／1985年)である。高度な批評性と痛烈な皮肉を込めて冷戦構造をゲーム化したこの作品は、『ウォー・ゲーム』(1983年公開)の影響を受けている。これは、ハッカーの少年が自覚のないまま軍事用コンピューターにアクセスし、それをシミュレーションゲームと勘違いして核戦争の引き金を引いてしまうというショッキングな内容の映画である。両作品には、当時の冷戦に対する人々の危機感が描かれていたのだ。

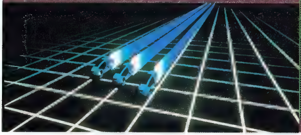
2大エンターテインメントの交流はますます深まる

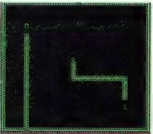
ただし、ゲームと映画との関係は、このようないい形のものばかりではなかった。一方で、有名タイトルの人気にあやかることだけが目的の三流作品が濫造されたのである。1980年代には、人気映画のゲーム化に関する版権を何百万ドルも出して買い漁っていたAtari社が、Atariショックを起こして倒産した(とどめとなったのはゲーム版「E.T.」だったと言われている)。1990年代に映画化された『スーパーマリオ』や『ストリートファイターII』なども決して褒められた出来ではなく、興行的にもパッとしなかった。それ以来、こうしたクロスオーバー作品には、マイナスのイメージが付いて回るのが実情だ。

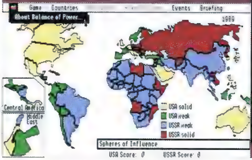
しかし、最近になって魅力的な形でのクロスオーバー作品が目に付き始めている。映画では、原作以上にセクシーなララ・クロフトが活躍する『トゥームレイダー』(2001年公開予定)や、ゲーム開発者のクリス・ロバーツ氏本人がメガホンを取り、戦闘機のリアル感にひたすらこだわった『WINGCOMMANDER』(1999年公開)、そして今回紹介した映画版D&Dなどである。ゲームでは、劇中で最もおいしいシーンである巨大昆虫との戦闘をリアルタイム戦略シミュレーションに仕立てた「STARSHIP TROOPERS」(Microprose社／2000年)や、ゲーム「ノクターン」のシステムを使用して、映画の持つ恐怖感をうまく生かした「BLAIR WITCH」シリーズ3部作(Gathering of Developers社／2000年)など、かなり粒がそろってきている。さらに、今後も「STAR WARS GALAXIES」(LucsArts Entertainment社)、「GLADIATOR」(Sierra Online社)といった注目作が控えている。

STARSHIP TROOPERS

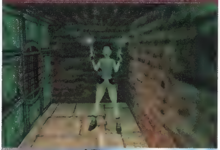
こうした動向の背景には、CGやプログラム技術の進歩が深く関係していることは間違いない。しかしながら、それ以上に制作者たちがクロスオーバーの有効性に気付いたことが大きいのではないだろうか。ゲームで慣れ親しんでいた世界が目の前のスクリーン上に現出し、壮大なドラマが展開する。あるいは、映画で見ているだけだった世界がディスプレイ上で再現され、その世界に没入して遊ぶことができる。このような魅力的な体験が人々を夢中にさせるのだ。ゲームと映画。2大映像エンターテインメントの交流は、今後われわれにさまざまな夢を見せてくれるだろう。

トロン



BLOCKADE

BALANCE OF POWER


ウォー・ゲーム

TOMB RAIDER 5：CHRONICLES


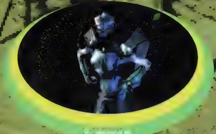
トゥームレイダー

特集1 初心者から上級者まで完全サポート

ネットワークゲーム 高密度攻略ガイド

「三国志」を題材として、本場中国のスタッフを中心に制作されたリアルタイム戦略シミュレーション「フェイト オブ ドラゴン～龍の系譜」。敵陣営に勝利するための重要な知識、各種施設の建設条件について解説しているので、これを参考に独自の戦略を編み出してほしい。今月は、そのほか話題の本格派ラリーゲーム「COLIN McRAE RALLY 2.0」など、計6本の話題作の最新攻略情報をお届けする。

070



サクリファイス
ぜひ知っておきたい
基礎的な戦闘テクニック

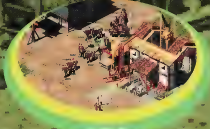
074

ファンタシースターオンライン
魅力的な外見のレアマグ8種と
利用価値の高い代表的なレアアイテムを紹介

078

デウスエクス
効率良く敵を倒すための
武器使いこなしガイド

080



フェイト オブ ドラゴン ～龍の系譜
素早く国力を上げるための基礎知識
各施設の機能と建設可能になる条件を掲載

082

ジャイアンツ シチズンカブト
マルチプレイで役立つ戦法と
日本語版情報をお届けする

084

COLIN McRAE RALLY 2.0
登場する全14車種の能力を
カテゴリー別に解説する

敵との競り合いで効果が分かる

細部にまでこだわった美しいグラフィックと、迫力のある魔法効果を堪能でき、神々の抗争をめぐる壮大なストーリーが面白い サクリファイス 日本語版も発売され、翻訳されたストーリーを隅々まで楽しみながら、戦術について深く試行錯誤していることだろう ここでは、シングル、マルチプレイの両方に役立つ、勝率を上げるために必ず覚えておきたい機能や戦術などを紹介し、解説していく

勝利のかぎを握るワンポイントアドバイス

リアルタイム戦略シミュレーションをやり込んでいく上で、相手との競り合いで惜しくも負けたときの悔しさはだれしも経験したことがあるだろう。その場合、ちょっとしたキー操作などを知っているかどうかが勝敗の分かれ目になることがよくある。ここでは、そんな"知っていて良かった"と思える機能や戦術などを併せて四つ紹介する。どれも戦局に大きく影響を与えるものばかりで、知らなかったときよりも確実に実力アップが望めるだろう。ぜひ、参考にして実践していただきたい。

Point 1

任意のキーでクリーチャーを一発召喚!

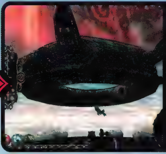
マナホーアの召喚は"N"がショートカットキーとしてデフォルトで割り当てられているが、ほかのクリーチャーの召喚は、デフォルトの設定がない。つまり、召喚メニューからクリーチャーを選択する手間が掛かり、その間、必然的にウィザードの操作がおろそかになる。敵／味方のクリーチャーが入り乱れる最前線で、ウィザードの操作を一瞬でも怠ることは、敵に「攻撃してください」と言っているようなもの。そこで、これを解決してくれるあまり知られていない便利な機能を紹介する。これは、クリーチャーの召喚を任意のキーにショートカットとして割り当てることができるというもので、登録の仕方はとても簡単だ。割り当てたいクリーチャーのボタンにマウスカーソルを重ねた状態で、Ctrlキー+Shiftキー+"割り当てるキー"を押すだけだ。

クリーチャーはF1～F12に割り振るのが覚え易いのでお勧めである。フルキーの数字には割り当てられないので注意しよう。この方法でスペシャルアビリティーやフォーメーションなども登録できるので、できればすべて登録しておきたい。

デフォルトでショートカットが割り当てられているキーと重なった場合は強制的に上書きするが、オプション設定でキー設定を初期化することで簡単に修復することが可能だ。

Point 2

ディセクレイトをマスターし敵を追放せよ！



サクドクターがクリーチャーを生贄に捧げ、儀式を行っているところ。敵であるジャドゥガー(赤丸)の頭の上に赤い輪が現れ、そこから雷のようなものが落ちて、ダメージを与えているのが分かる。ディセクレイト中に相手のヘルスが無くなると儀式は完了し、祭壇と共にその地から追放される

どんな戦いも、ディセクレイトを完了した時点で終了である。普段何気なく使用するディセクレイトだが、実はかなり奥が深いので詳しく解説する。まず、これをかけられた味方クリーチャーがサクドクターに敵の祭壇に連れて行かれ、サクドクターが生贄(いけにえ)の儀式を始める。次に、サクドクターの儀式に併せて"雷のようなもの"が一定間隔ごとに敵のウィザードに直撃しダメージを与えていく。そして、これが行われている最中に敵のウィザードのヘルスが無くなると、敵の祭壇は破壊され、そのウィザードは追放されるのだ。

ディセクレイトをかける側として覚えておきたい重要な要素は、"召喚に必要な魂が多いクリーチャー"を生贄にした方が、より大きなダメージを与えられるということ。儀式に失敗しても死なずに戻ってくるので、その時点で召喚できる最高レベルのクリーチャーを生贄に捧げてプレッシャーをかけよう。

ディセクレイトをかけられる側としては、ウィザードのヘルスが無くなる前に、なんとしてでも敵のサクドクターに攻撃を加えて儀式をやめさせなくてはならない。しかし、儀式に入ったサクドクターの周りにはシールドが張られ、直接攻撃系のクリーチャーは攻撃できない。ウィザードにヒールをかけつつ、詠唱時間の短い単発の攻撃魔法などをサクドクターに当てて、儀式を妨害しよう。クリーチャーで妨害する場合は移動速度の速い空中系のクリーチャーがお薦めだ。

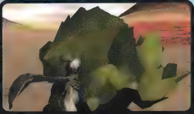
Information

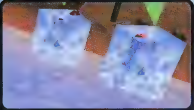
地味ながらも確実な基本戦術を解説

Point 3

敵のウィザードとナマホーアを集中攻撃せよ!

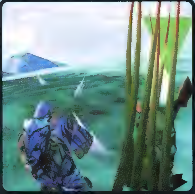
「サクリファイス」の戦いにおいて、最も重要な地位を占めているのがウィザードだ。敵のウィザードはどんなクリーチャーよりも厄介な存在である。魔法でこちらを攻撃してくるばかりか、赤い魂を回収したり、援軍を召喚して投入してきたり。逆に言えば、こういった行動はウィザードにしかできない。つまり、ひとたびウィザードを無力化してしまえば、敵は大きく戦力を失うことになる。しかし、敵のウィザードを倒すだけでは駄目だ。敵のマナホーアが生存したままの状態では、彼らからヘルスとマナの供給を受けて数秒で復活してしまうからだ。そこで、最前線にマナホーアが居ない状態を作り出せば、敵は復帰する為に自軍のマナリスか祭壇に戻る羽目になる。まずはウィザードを倒し、次にマナホーアを全滅させるのがベストだ。この際、敵のウィザードには動きを止める魔法を掛けておき、その間にマナホーアを一掃したり、範囲攻撃魔法でマナホーアを集中攻撃したりするのが効果的なので覚えておこう。動きを止めたり遅くしたりする魔法を上手く使い、決して相手に主導権を握らせてはならない。


チャーネルの魔法"スライム"で敵の動きを鈍らせた。動きを完全に止めるわけではなく動作が異常に遅くなるのだ。効果時間は短いが、倒すのにはじゅうぶん過ぎる時間だ


ストラータスの上位魔法"アイスグランド"は、効果範囲内のすべてのクリーチャーを凍らせてしまう。非常に効果が高く、多くの敵を瞬時に凍らすことが可能

チャーネルの空中系クリーチャー"ブライト"は特殊能力として、動きの俊敏さを奪ってしまう"ブライトマイト"を吐き出す。このような特殊能力を持つクリーチャーを活用して、敵のウィザードを追い詰めるのも手である。ほかにはストラータス陣営の"フェニックス"(Silverback)の通常攻撃などが使い勝手が良い

ストラータスの魔法"フリーズ"を敵にかけたところ。かけられたものは身動き一つできず、ウィザードの場合は魔法すら唱えることはできない。しかし、一撃を与えただけで効果が解けてしまうため、全勢力で一気に倒そう


パーセフネの魔法"ヴァイン"を敵のマナホーアにかけたところ。地面からはえる"つた"で敵を巻きつけて動きを止める。敵のウィザードにかけた場合、魔法は唱えてくるので注意したい

Point 4

フォーメーションを駆使して無敵の部隊を編成せよ!

数種類のクリーチャーを大量に召喚し、自分に"ガード命令"を出して長い距離を移動する場合、陣形が少なからず乱れる。もし、前線に進軍する場合、どうしても足の遅いものは戦闘に乗り遅れてしまうのだ。これは、攻撃を集中できないばかりか、敵に各個撃破されてしまう恐れもある。そのような事態を避けるべく、クリーチャーの団体行動は非常に重要だ。まず、足の早いクリーチャーと、足の遅いクリーチャーをそれぞれまとめてグループ化(Ctrlキー+テンキーで登録可能)しておき、足の早いグループに足の遅いグループをガードさせよう。そうすれば、早いグループは遅いグループをガードしながら、足の遅いものに速度を併せて行動する。それらすべてのクリーチャーの行き先や攻撃命令を出す場合、遅いグループのみに指令すればいい。

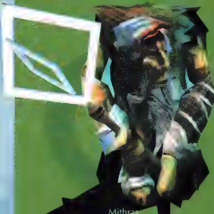
足の速いグループは"円陣フォーメーション"に代表されるガードに適した陣形を組むことで、どの方向から襲われても即座に対応することができる。足の遅いグループには、まとまる"方陣フォーメーション"などがお勧めだ。

マルチプレイで マードックとミスラスを操れ!

マルチプレイで操れるクリーチャーは、アブラクサスやジャーッカーなど、キャンペーンに登場する敵／味方のクリーチャーから自由に選択できる。ただし、最終ボスのマードックと、赤い神のミスラスはある条件を満たさなければ使用できない。

マードックは、キャンペーンをパイロ／ストラータス／チャーネルのいずれかの神でクリアすること。ミスラスは、パーセフネ／ジェームスのいずれかの神でクリアすることが条件だ。

クリア時に選択していたウィザードのセーブデータを消してしまうと使用できなくなるので注意して欲しい。お勧めはマードックだが、体型がいちばん大きいため、通常のウィザードの視点とは違った面白さがある。


Mithras
ミスラス

マードック

スピードアップの魔法を効率

ここでは、移動速度を一定時間向上させる、スピードアップの魔法をかけたときのクリーチャー別の持続時間について詳しく取り上げる。また、ウィザードやマナホーア、サクドクターに至るまで、それぞれにおけるスピードアップの効果的な使用方法や、神別にどのクリーチャーが最もその恩恵を受けられるのか紹介しよう。

素早い移動をマスターして敵を瞬時に壊滅せよ!

一分一秒を争うサクリファイスの戦闘においては、スピードアップの魔法が勝敗を左右するといっても過言ではない。スピードアップはクリーチャーにかけることでその効果を存分に発揮し、戦況すら変えてしまうほどの効果を持っているのだ。中には最寄りのマナリスへ素早く移動するためだけにしか、スピードアップを使用しなかった人もいることだろう。ウィザードではものの数秒しか持たないこの魔法の効果も、クリーチャーにかけた場合、ものによってはかなり長い間効果が持続する。注意してほしいのは、移動速度は上がるが攻撃の速度は上がらないということだ。しかし、直接攻撃型などはその性質上、かならず相手に近寄らなければならず、素早く敵の懐に潜り込めるというだけでもその効果がお分かりいただけることだろう。

ここでは、前半に、マナホーアやサクドクターにスピードアップを使用する重要性を細かく解説する。後半は、神の陣営別に最もスピードアップの効果を得られるクリーチャーを紹介し、解説する。また、ウィザードも含めた、全クリーチャーのスピードアップの持続時間を表にまとめたので、併せて参照していただきたい。

●●● 全神共通のスピードアップ利用法 ●●●

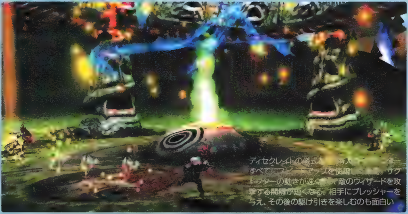
マナホーアには絶えずスピードアップをかけろ!

ウィザードとマナホーアが一心同体ともいえる間柄なのは、もはや説明する必要はないだろう。もし、ウィザードにだけスピードアップをかけて移動すると、マナホーアは孤立してしまい、マナの供給が受けられなくなるばかりか、マナホーアが危険にさらされる。そこで、移動の際は絶えずマナホーアにスピードアップをかけておこう。マナホーアは、なんと約55秒もの間スピードアップの効果が持続する。これはウィザードの持続時間の約10倍だ。また、マナホーアを集中的に狙われても瞬時に逃げられるため、利用価値は非常に高い。

効果的なディセクレイトの活用法を伝授

ディセクレイトの詳細についてはp.070で詳しく触れたが、スピードアップを上手く使うことで、より効果的なディセクレイトを行うことができるのだ。方法は至って簡単。ディセクレイトによって呼び出された4人のサクドクターにスピードアップを使用するだけだ。これにより、サクドクターの儀式が速まり、ディセクレイトに限って敵のウィザードを攻撃する間隔が短くなる。これは、4人のサクドクターが45度ずつ動き終わった時点で攻撃が出るためで、攻撃の間隔が移動スピードに関係しているためだ。これにより、敵のウィザードにダメージを多く与えることができる。儀式に使用するクリーチャーが高レベルであれば、相手に与えるプレッシャーは相当なものになるだろう。その後は、すぐさま敵のウィザードを追撃することを忘れないようにしたい。

また、コンバートの際にも、スピードアップによって大きな効果が得られる。サクドクターが魂を抜き取るまでの時間は変わらないが、自軍の祭壇までクリーチャーを運ぶときの移動時間が短縮されるのだ。サクドクターは約76秒もの間スピードアップの効果が持続するため、祭壇に着く前に効果がなくなることは少なく、逆に余るほどだ。よって、コンバートをした際は抜き取るのを待つのは時間の無駄なので、すぐにスピードアップを使用していい。サクドクターにはいつでもスピードアップをかけることを心掛けよう。



スピードアップをかけたときの持続時間(単位:秒)

ウィザード(Wizard)	6
マナホーア(Manahoar)	55
サクドクター(Sac-Doctor)	76

※各表の数値はスピードアップを対象に使用すると同時に計り始め、黄色い光が消えるまでの時間を編集部が独自に計ったものです。

良く使用し、素早い移動で敵を追い詰めろ！

・●● 神別のスピードアップ利用法 ●●・

パイロ

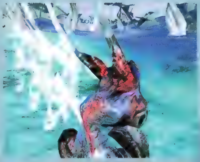
パイロ陣営でスピードアップの効果が最も有効なクリーチャーといえば、文句なしにワーモンガーだろう。その攻撃力はかなり高く、攻撃間隔も短くて範囲が広い。だが、移動スピードが若干遅いため、これを克服すればまさに敵なしだからだ。また、高レベルのクリーチャーにしては効果の持続時間がかなり長いことにも注目してほしい。

スピードアップをかけたときの持続時間（単位：秒）

コッグ（Cog）	48
フレームミニオン（Flame Minion）	48
スピットファイア（Spitfire）	76
チックフェルノ（Tickferno）	28
ファイアフィスト（Firefist）	25
パイロマニアック（Pyromaniac）	30
パイロダクティル（Pyrodactyl）	28
ボンバード（Bombard）	21
ワーモンガー（Warmonger）	26
ドラゴンフライ（Phoenix）	7

ストラータス

ストラータス陣営でスピードアップをかけておきたいお薦めのクリーチャーといえばストームジャイアントに決まりだ。足の遅さをカバーすれば、ストームジャイアント数匹からなる集団はかなりの破壊力を生む。イェティに使用してもいいが、残念ながらたったの10秒しか効果が持続しないので使い勝手が悪い。イェティと比べて2倍以上の持続効果があるため、数匹に同時にかけて一気に敵を壊滅させよう。



スピードアップをかけたときの持続時間（単位：秒）

フロストウルフ（Frostwolf）	48
シルフ（Sylph）	48
ブレイニアク（Brainiac）	76
ボーチック（Vortick）	28
スコール（Squall）	30
ストームジャイアント（Storm Giant）	24
セラピム（Seraph）	28
フラリー（Flurry）	20
イェティ（Yeti）	10
フェニックス（Silverback）	7

チャーネル

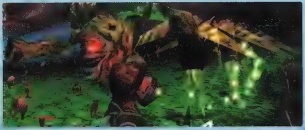
もう少し足が速ければと思うようなクリーチャーが少ないチャーネル陣営。あえてスピードアップを使うとすればステュクスだろう。パイロのワーモンガーと同じく、高レベルの割には効果の持続時間が長いからだ。攻撃力は申し分ないが、攻撃の間隔が長いため使いどころが難しい。残念なことにスピードアップを使用しても攻撃間隔が短くはならないが、ほかのクリーチャーと組み合わせて投入することにより、スピードアップの効果が生かされてくるだろう。

スピードアップをかけたときの持続時間（単位：秒）

サイゼ（Scythe）	57
フォーレン（Fallen）	43
ローカスト（Locust）	70
ネクリィル（Necryl）	25
ブライト（Blight）	25
ニザーフィエンド（Netberfiend）	18
デッドアイ（Deadeye）	27
アボミネーション（Abomination）	19
ステュクス（Styx）	23
ヘルマウス（Hellmouth）	6

パーセフネ

パーセフネ陣営の中でスピードアップをかけておきたいのはトロール。マナホーアを一撃で倒してしまうほどの攻撃力を持っているトロールだが、足の遅さがかなり目立つためだ。効果の持続時間は20秒ほどと多少心細いが、自己治癒能力が高いので大目に見よう。敵の前衛を擦り抜け、ウィザードやマナホーアを集中攻撃するといった戦術が有効だ。



スピードアップをかけたときの持続時間（単位：秒）

ドルイド（Druid）	38	ノーム（Gnome）	24
レンジャー（Ranger）	38	グレムリン（Gremlin）	23
シュライク（Shrike）	60	ミュータント（Mutant）	17
スカラブ（Scarab）	26	エント（Ent）	8
トロール（Troll）	20	ドラゴン（Dragon）	6

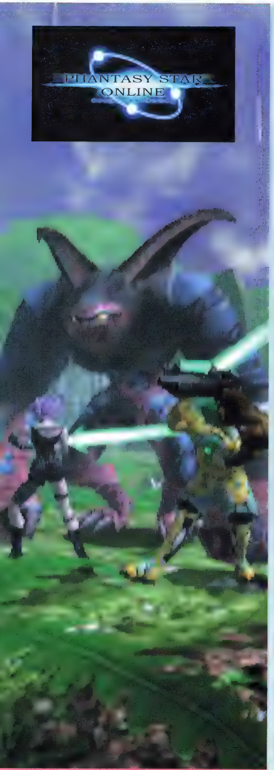
ジェームス

最初に踏まえておきたいのは、ジェームス陣営はスピードとの相性が非常に悪いということ。下の表を見てもらうとすぐに分かると思うが、ほかの神と同じレベルのクリーチャーであっても、ジェームスのクリーチャーの方は効果時間が短いのだ。さらに、移動速度を上げたいクリーチャーに限って、輪を掛けて短いのも残念なところ。あえてお薦めするのであればタウロックだろう。効果の持続時間は短いが攻撃力が高く、攻撃を受ければ防御力が上がるという特殊能力を備えているためだ。

スピードアップをかけたときの持続時間（単位：秒）

トロッグ（Trogg）	30	フラモクス（Flummox）	20
アースフリング（Earthfling）	30	イカロス（Ikarus）	19
ガーゴイル（Gargoyle）	45	ボルダーダッシュ（Boulderdash）	14
バシリスク（Basilisk）	19	ジャベロキィ（Jabberoky）	6
タウロック（Taurock）	17	ライノオク（Rhinok）	6

プレイヤーを魅了するレアアイテム



ファンタシースターオンラインの大きな楽しみの一つが、アイテム収集であることは間違いない。特にレアアイテムと呼ばれる希少価値の高い武器、防具については、テクニック中心の戦闘を行うフォースですら収集に熱意を燃やしており、また、特殊なマグを作成するためのアイテムも人気が高いようだ。今回は、前号で紹介できなかったレアマグと、利用価値の高いレアアイテムについて紹介することにしよう。

レアマグでステータスを上昇させ レアアイテムを装備する

レアアイテムとレアマグの魅力

ファンタシースターオンライン（以下、PSO）の戦闘は、各エリアに出現する敵の属性に合わせて武器を使用し、より大きなダメージを与えることが基本となる。チーム構成に応じて武器を持ち替えることもあるが、一般的に最も重視されるのはダメージ量だ。ただ、与えるダメージ量を追求していくと、職業ごとに使う武器が固定化されやすい。PSOでのキャラクターの外見は武器によってしか変化しないため、ダメージの追求によって武器が画一化すると各キャラクターの個性が失われてしまう。

レアアイテムの多くは武器で、その性能もさることながら、キャラクターの外見を個性化するのに役立つ。それと同様にレアマグも、機能よりむしろ魅力的な外見が特徴となっている。個性的なキャラクターにしたいという欲求は、RPGでアイテム収集に情熱を傾ける大きな理由だろう。ただし、レアアイテムやレアマグ作成用のアイテムは、その名のとおり、出現確率が低く、入手は運に左右される。

装備できないレアアイテムなどを入手した場合（レンジャーがフォース用のレアアイテムを手に入れた場合など）、うまく交渉すれば、ほかのプレイヤーとレアアイテムの交換ができるかもしれない。ネットワークゲームならではの、アイテム入手法だ。

レアアイテムの特殊攻撃を生かすために、エキストラアタックをアイコンパレットに登録している。画面の武器はTP吸収効果があるレアアイテムだが、あまりに武器としての性能が高すぎると、敵をすぐに倒してしまい効果があまり目立たない

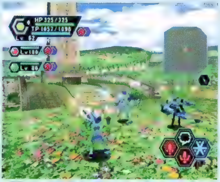
レアアイテムの仕組み

レアアイテムにはベースとなるアイテムがあり、例えばDBの剣ならセイバーが基になっている。装備可能な職業はベースアイテムと同様で、レンジャーしか装備できないショット系をベースとしたレアアイテムは、やはりレンジャーにしか装備できない。さらに装備条件となる必要ステータスが、通常の武器に比べてはるかに高く設定されている。レベル50を超えたあたりで装備できるかどうかがポイントになるため、レアマグの入手を考慮しながらマグの育成を急ぐという手もある。

装備したキャラクターに、多大なステータスボーナスを付加するレアアイテムの武器は、強力な特殊攻撃が可能なため、普段は近接戦闘に加わらないフォースも、TP吸収などの効果を狙って武器による戦闘を行うこともある。このあたりがレアアイテム入手による戦術変化と言えるだろう。

武器については、入手直後の未確定名がスペシャルウェポンとなり、アイテム欄に黄色で名前が表示される。同じく黄色でアイテム表示がされる防具はレア防具とされ、NPCによるアイテム鑑定前から、その効果への期待は高まる

レアアイテムを鑑定した直後。特殊攻撃に炎や雷などのダメージ効果が付いている場合もあり、後方で振り回しているだけで、TPを消費することなく安全に戦うことができる。周囲のプレイヤーには踊っているようにしか見えないのが難点かもしれない



レアアイテムの中には、見た目だけでなく、使用時のパーティクル（画面エフェクト）が特殊なものもある。画面の武器の場合、振り回すと周囲にハートマークが浮かび上がる

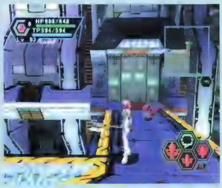
個性的な外見を持つ特殊なマグ

レアマグの作成方法

マグは、フォトンブラストを発動するだけでなく、ステータス上昇の効果や特殊行動によるサポートなどの機能を持ち、ハンターズにとって欠かせないものである。アイテムを与えることによって、その形態を変形させていく性質を持っており、その変形に一定の法則があることは、本誌2001年4月号でも解説した。だが、その法則に当てはまらないマグも存在する。それがレアマグと呼ばれているもので、変形させるためには、特殊なアイテムや、特定のステータス条件が必要となる。ちなみに通常のマグでは、一定レベルごとにステータスチェックが行われ、その数値によって特定のマグに変形する。しかし、いったんレアマグになると、ステータスやレベルは上昇するものの、変形チェックは一切行われなくなる。つまり、レアマグに一度なってしまえば、その後は、変形を気にすることなく、自分の好みに合わせてステータスを成長させることができるのだ。

変形に必要なアイテムは、ショップでは販売されていないため、冒険中に入手するしかないわけだが、その出現確率は非常に低くなっている。森エリア1から、遺跡エリア3まで、すべてを探索することを1ターンとすると、約10ターンに一つか二つを入手できるかどうかという程度だ。そのため、レアマグを持つプレイヤーはほかのプレイヤーから羨望のまなざしで見られることだろう。

ハンターズのあかしでもあるマグは、能力を大幅にアップさせてくれる頼もしい相棒だ


レアマグに変形させるには特殊なアイテムが必要となるが、その入手は非常に難しい

セクションIDによって変形が決定するレアマグ

"ソニチ"、"チュレル"、"ピトリ"、"プレタ"の4種類のレアマグは、プレイヤーのセクションIDと、使用した変形アイテムによって、どのレアマグになるかが決まる。使用するアイテムは、"マグ細胞502"と"マグ細胞213"で、マグのステータス条件は設定されていない。特定のレベルのマグを用意できさえすれば、これらのアイテムで変形させることができるため、レアマグの中では比較的よく見られる。なお、セクションIDが関係するタイミングは、マグに対してアイテムを使った瞬間なので、自分のキャラクターと異なるセクションIDのレアマグに変形させたい場合は、友人などに頼むのがいいだろう。

セクションIDがVIRIDIA、SKYLY、PURPLENUM、REDRIA、YELLOWBOZEの場合

ソニチ
"マグ細胞502"を特定のレベル以上のマグに使う。PSOを開発したソニックチームの愛称が付けられたレアマグ。結構かっこいい外観をしている

ピトリ
"マグ細胞213"を特定のレベル以上のマグに使う。巨大な羽がドラゴンを連想させるレアマグ。大きさもあるので、迫力満点だ

セクションIDがGREENNILL、BLUEFULL、PINKAL、ORAN、WHITILLの場合

プレタ
"マグ細胞213"を特定のレベル以上のマグに使う。特徴的な外見が人気を集めているレアマグだ

チュレル
"マグ細胞502"を特定のレベル以上のマグに使う。羽が生えた小型のレアマグ。あまり色の変化が目立たないので、どんなキャラクターにも似合う

オモチャオ
"オモチャオのパーツ"を、二つのパラメータが一定数値に達した状態のマグに使うことで変形する。Dreamcastで発売予定の「ソニックアドベンチャー2」で、ヒントをくれるありがたいキャラクターとして登場する

チャオ
"[illegible]"をすべてのパラメータが一定数値以上のマグに使うことで変形する。「ソニックアドベンチャー」に登場したヒントキャラクター

オパオパ
"オパオパの心"を特定のレベル以上のマグに使うことで変形する。横スクロールシューティングの名作「ファンタジーゾーン」におけるプレイヤーキャラクター

ピアン
"ピアンの心"をレベル[illegible]以上、IQが一定数値以上、シンクロ率[illegible]0%以上のマグに使うことで変形する。かわいい外見をしているレアマグ。「NiGHTS」に登場したキャラクター

マグのステータスが変形に影響するレアマグ

一方、"オモチャオ"、"チャオ"、"オパオパ"、"ピアン"の4種類のレアマグは、変形させるためのステータス条件が設けられている。この条件を満たしている状態で特定のアイテムを使えば、見事にレアマグへと変形するが、満たしていない場合は、単にアイテムが失われるだけとなってしまう。また、オモチャオに変形させるには"オモチャオのパーツ"が必要になるなど、マグごとに対応する変形アイテムが異なる。この2点から、ほかのレアマグよりも希少価値は高いと言えるだろう。特にピアンは、IQの数値やシンクロ率なども条件となっているので、変形させるのは非常に難しい。

入手すれば、戦い方までも変え

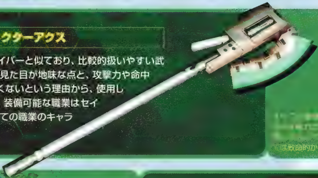
人に自慢できるレアアイテムを手に入れよう

代表的なレアアイテム

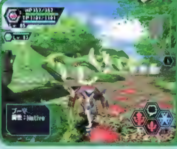
レアアイテムは、入手が困難なことだけでなく、専用のグラフィックが用意されているものもあることから、プレイヤーたちの関心度が非常に高い。特に、フォース専用であるカジューシース、マジカルピースは、攻撃時に羽やハートが出現するエフェクトが用意されており、人気の高いレアアイテムだ。以下に代表的なレアアイテムを紹介していくが、このほかにも、まだ多数のレアアイテムが存在するようだ。ぜひ、すべてのレアアイテムを発見してほしい。

ヴィクターアクス

片手用の斧。使用感がセイバーと似ており、比較的扱いやすい武器だ。レアアイテムにしては見た目が地味な点と、攻撃力や命中率のボーナスがそれほど高くないという理由から、使用しているプレイヤーは少ない。装備可能な職業はセイバーと同様制限がなく、すべての職業のキャラクターが装備可能だ。



……は致命的かもしれない

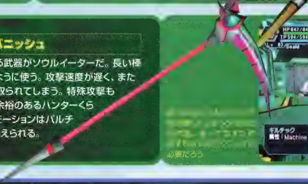


カジューシース

杖の先に鳥のような翼が付けられている見た目がユニークな武器。攻撃をすると、羽がひらひらと舞い落ちるエフェクトがあり、非常に人気の高い武器の一つだ。フォースのみが装備可能となっており、プレイヤー間のトレードでは高い価値があるレアアイテムとして扱われる。フォースならば、ぜひ一度は使ってみたいところだ。これと似たレアアイテムに、攻撃時にハートが舞うマジカルピースがある。

ソウルイーター、ソウルバニッシュ

オフラインクエストに登場するキリークが持っている武器がソウルイーターだ。長い棒の先に巨大な鎌状のフォースが付いており、振り回すように使う。攻撃速度が遅く、また装備しているだけで約10秒につきHPを1ずつ吸い取られてしまう。特殊攻撃もHPを消費して大ダメージを与えるものなので、HPに余裕のあるハンターくらいしか使いこなすことはできないだろう。攻撃範囲やモーションはパルチザン系と同じで、1回の攻撃で複数の敵にダメージを与えられる。



……必要だろう

特定のキャラクター専用の防具

職業専用アーマーには、ハンターフィールド、レンジャーフィールド、フォースフィールドの3種類が用意されている。これらの職業専用アーマーは、装備可能レベルが低めに設定されていることと、上げにくい闇と光の魔法耐性がアップすることくらいしか特徴がない。しかし、チームを組んでいるときにチームメートが同じ職業専用アーマーを装備していた場合は、防御力が50%増すというボーナスが付く。この状態では比較的使えるアーマーの部類にはいるが、ユニットをセットできるスロットがないのが残念。

一方、ハンターウォル、レンジャーウォル、フォースウォルの3種類の職業専用シールドは、パラメータがアップするボーナスがあり使いやすい。ハンターはSTRが、レンジャーはDEX、フォースはMINDが15～20アップと、その職業に必要なパラメータをアップしてくれる。

また、アンドロイド（ヒューキャスト、レイキャスト、レイキャシール）のみ装備できる防具も存在する。その一つであるアーマーのDパーツは、防御力だけでなく攻撃力もアップするのが特徴だが、高レベルになってからでないと使いどころが難しい。シールドのSパーツは、アンドロイドが苦手とする雷の耐性が上昇するのが特徴だ。シールドの方がどんな状況でも使っていけるという点から、トレードでは比較的高い価値となっている。

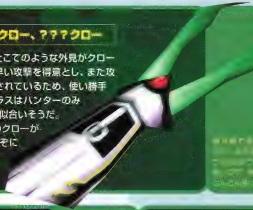
これとは逆に、アンドロイドのみ装備不可能なのが寄生防具シリーズだ。装備者に生命体を寄生させることで防御力をアップさせる特殊防具で、生命体でないアンドロイドは使うことができない。

レアアイテムには職業専用のものやシリーズでそろえるとパ……

てしまう究極のアイテム

フォトンクロー、サイレンスクロー、???クロー

2本の鋭い爪が先端に装着されたこてのような外見がクロー系武器の特徴。ダガーのように素早い攻撃を得意とし、また攻撃範囲がダガーよりも広めに設定されているため、使い勝手のいい武器の一つ。装備可能なクラスはハンターのみとなっており、特にハニュエールに似合いそうだ。攻撃力や特殊効果が異なる3種類のクローが存在するが、最上位についてはなぞに包まれている。



ホーリー・レイ

巨大な光の槍を射出するライフル系の武器。いちばんの特徴は、どの職業のキャラクターでも装備可能なことだ。ライフルが装備できないフォースやハンターにとっては非常にありがたいレアアイテムだと言える。もちろん射程はライフルと同じ。遠距離から攻撃を当てていけるのがうれしい。フォースでもTPが比較的少ないフォマールに特にお薦めだ。

インフェルノバズーカ

大砲のような巨大な武器から強力な実弾を発射する。着弾したときに爆発が起こるが、これに攻撃判定はない。また、地面すれすれの位置から発射されるために、凹凸のある地形では敵に命中しない場合があるので注意しよう。装備可能な職業は、ハンター、レンジャー、フォマールで、フォニュエールとフォマールは装備できない。特殊攻撃は敵のHPを半減させる効果を持つ。

組み合わせることで性能がアップする防具

防具の中には、同じような名称が付けられたシリーズがある。フロウウェンの鎧とフロウウェンの盾などがそれで、すべてを装備することで特殊な効果を生み出すものもある。フロウウェンシリーズの場合では回避率が50%アップするという効果があり、カスタムフレーム ver.00とカスタムバリアver.00、さらに武器のカスタムレイver.00の三つが用意されているカスタムシリーズを装備した場合では、攻撃力+30%、回避率+50%と非常に素晴らしい効果となる。シリーズすべてを集めることは非常に難しいが、プレイヤー同士のトレードをうまく利用すれば不可能ではないだろう。ちなみに、これらのアーマーも、ユニットをセットできるスロットは用意されていない。ユニットによる効果が重要となる低レベル時では必要ないかもしれない。

また、シールドには、防御時のグラフィックが通常とは異なるものがある。アトリビュートウォルは魔方陣のようなグラフィック、シークレットギアは小さな火花が散るなど、見た目が格好いい。リジェネレイトギアは、リジェネレイトギア試、リジェネレイトギア、リジェネレイトギア改の3種類が存在していて、そのうちリジェネレイトギアとリジェネレイトギア改は、防御するたびにTPやHPが回復する。防御力とHPが低く、敵の攻撃を受けたときにダウンしてしまう場合はこの恩恵を受けることができない。これらのシールドもある程度高レベルになってからでないと使いこなすのは難しいだろう。

強大な敵に打ち勝つための戦闘

非常に自由度の高いシステムが特長のハードボイルドRPG「デウスエクス」。とにかく目的を達成するまでの手段が数多く用意されており、プレイヤーの行動次第でゲーム展開が大きく変わっていく。既存のRPGにありがちな、決められたストーリー(道順)をなぞるだけのお仕着せ型プレイとはひと味もふた味も違ったシステムが、なぜ海外でヒットしたのか。ぜひ実際にプレイして確かめてほしい。先月号では、主人公J.C.Dentonのスキルや特殊能力(Augmentation)の紹介と、効果的な成長のさせ方についての解説をした。そこで今回は実践編ということで、各種武器の取り扱いや戦闘時のコツについて説明しよう。

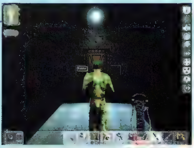
敵との距離別に戦闘法を解説

接近戦

接近戦では、敵の背後から気付かれないように近寄って、後頭部に攻撃を加えるのが効果的だ。頭部への攻撃はダメージが高いので、使用する武器によっては、一撃で倒すことができる。接近する際には、足音で気付かれないように注意したい。足音を小さくする"Run Silent"のAugmentationが無い場合は、走らずに歩きながら接近しよう。

ゲーム序盤は、威力の高いBaton(警棒)か、音のしないRiot Prod(スタンガン)を使うのがベストだろう。ほかの接近戦用の武器は、かさばるので持ち歩く必要は無い。特にCrowber(バール)は、荷物スペースを2スロットも取ってしまうので、拾わない方が良い。序盤から中盤にかけて、接近戦ではとにかく相手の不意をついて攻撃することを心掛ける。接近中に気付かれてしまったら、すぐに武器を銃器に切り替えて、銃撃戦に備えよう。

しかし、ゲーム中盤で最強の接近戦用武器Dragon's Tooth Sword(ビームサーベル)を入手すると、少し勝手が変わってくる。この剣は攻撃力が非常に高いので、下手にピストルで射撃するよりも、切りつけた方が効果的になるのだ。Dragon's Tooth Swordを入手したら、そのほかの接近戦用武器はすべて捨ててしまっても構わない。



背後[illegible]ように[illegible]づいて、頭部を狙う。これか[illegible]づく[illegible]足音でバレることがあるので[illegible]づくのがコツ

Drag[illegible]Sword[illegible]、接近戦はこれ一つで[illegible]大型の敵を相手[illegible]ることができる

敵のタイプ別に戦闘法を解説

銃器で頭部を狙えば、人間系の敵は比較的楽に倒すことができる。しかし、ロボット系の敵は攻撃力/防御力が高く、かなりやっかいだ。小型のセキュリティーロボット程度なら、ショットガンでも破壊可能だが、中〜大型の軍事用ロボットクラスになると、LAM(爆弾)かGEP Gun(ロケットランチャー)で破壊するしかない。ロボット系の敵は、その巡回ルートを読み取って回避し、セキュリティーのスイッチを探して動作を止めるのがベストな対応だろう。"Spy Drone"のAugmentationを身に付けているのなら、スパイマシンによるEMP Attack(電子攻撃)でロボットの機能を停止させることもできる。いずれにしても、ロボット系の敵と正面から戦うのは最後の手段にしておくように。

また、ゲーム後半からは、人間でもロボットでもない、クリーチャー系の敵が登場するが、これらには

[illegible]、ロボットの敵[illegible]する能力[illegible]させるGuardian Scramble Grenade(黄色い爆弾)も効果絶大。ここぞ、というときのために取っておきたい

Information

開発元:	ION Storm社
発売元:	アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先:	アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート 052-775-8380
価格:	8,800円
発売時期:	発売中

DEUS EX and ION STORM are trademarks of ION STORM L.P. All rights reserved. © 2000 ION STORM L.P. EIDOS INTEREACTIVE and the EIDOS LOGO are registered trademarks of EIDOS INTERACTIVE. © 2000 EIDOS INTERACTIVE. All other trademarks are properties of their respective owners.

術を伝授

中距離戦

中距離の銃撃戦で頼りになるのが、ライフル系の武器とスキル。Assault Rifleが割と早い段階で手に入るが、この武器は短時間で大量に弾丸を消費してしまう割に、手に入る弾丸が少ない。無駄撃ちをできるだけ避け、敵の顔面めがけてピンポイントで連射するように撃つこと。しかし、Assault Rifleの真価は、通常使う7.62×51mm Ammoではなく、20mm HE Ammo（グレネード弾）を使用できることにある。この弾丸はとにかくその威力がすさまじく、大型の戦闘用ロボットでも、2発で破壊可能なほどである。ただし、入手できる弾丸数が非常に少ないので、そうそう撃ちまくれるものではない。いざというときに備えて、大切に温存しておきたい。

また、ショットガン系の武器にもライフルのスキルが適用される。こちらは威力もじゅうぶんで弾も多く見つかるが、序盤で手に入るSawed-off Shotgunは連射することができず、いまひとつ使いづらい。よって、序盤から中盤にかけてはAssault Rifleの通常弾をできるだけ無駄撃ちしないように活用し、ゲーム中盤で連射可能なショットガンであるAssault Shotgunが手に入ったら、こちらに切り替えるのがお勧め。武器改造用アイテムを使ってカスタマイズするなら、Assault系の武器にしよう。

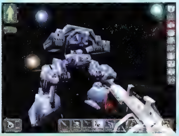
3Dシューティングに慣れているプレイヤーでも、一度に大勢の敵を相手にするのはかなりキツイ。人間系の敵は頭部を狙って、一人ずつ確実に減らしていこう

Assault [illegible] 20mm HE Ammoが非常に強力なAssault Rifleと、どちらを持ち歩くか悩むところ。荷物スペースに余裕があれば、両方持ち歩きたいのだが

ショットガンの弾は、貫通[illegible]類がある。用途に応じて使い分けよう

Assault Shotgunで対抗するのがいちばん確実だ。

ちなみに重火器に関しては、荷物スペースを多く取り過ぎるため、GEP Gun以外は持ち歩かない方が良い。そのほかの重火器、Flamethrower（火炎放射器）やPlasma Rifleが役に立たないというわけではないのだが、スペースを取る割には能力的にかなり中途半端な感が否めない。それだったら、Assault Rifleに20mm HE Ammoを装填して持ち歩いた方が、よっぽど便利だと感じた。

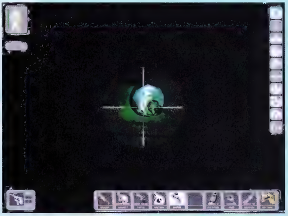


敵が旋回性能の悪い戦闘用ロボット1台だけなら、背後に回り込み続けながらDragon's Tooth SwordやShotgunで攻撃しまくる作戦も可能だ

特殊な効果を発揮する武器やスキル

ゲーム中盤以降、Dragon's Tooth Swordを使えば、かぎの掛かったドアやロッカーのほとんどを"破壊して"開けることができるので、Lockpickの節約になる。また、監視カメラや自動砲台、警報装置といった機械類も壊せるので、その後の展開がかなり楽になる。

さらにスキルやAugmentationに関しても、上限（レベル4）まで極めると、新たな効果を発揮するものがある。例えばWeapons:Rifleのスキルを極めた場合、スナイパーライフルでズームした際に、照準のブレがまったく無くなるだけでなく、監視カメラや自動砲台といった機械も、遠くから一撃で破壊可能になる。また、Vision EnhancementというAugmentationは、レベル3以上になると壁を透視できるようになるのだ。どのスキル、Augmentationも、極めるとかなり強力になるので、広く浅くレベルを上げていくより、一つに絞って上げていく方が、ゲームプレイ的には楽しいかもしれない。



ライフルのスキルをレベル4まで極めれば、[illegible]ルート上にある障害を排除してから、ゆっくり探索できる

軍事および生産施設の建設条件と、

「フェイト オブ ドラゴン～龍の系譜」は、2001年春にアイドス・インタラクティブから発売される、「三国志」を題材としたリアルタイム戦略シミュレーションだ。周囲に桃園がある人ならぜひ、無い人も友達を集めてネットワーク対戦してもらいたいタイトルである。今回は、敵に打ち勝つための基礎知識となる、軍事・生産施設の建設の流れと、各施設の機能を紹介することにしよう。

施設建設の概要

リアルタイム戦略シミュレーションでは、プレイヤーが使用可能な陣営がいくつかあり、それぞれ建設できる施設やユニットに違いのあるものが多い。しかし、「フェイト オブ ドラゴン～龍の系譜」(以下、FOD)のバックストーリーは、紀元2世紀ごろの中国における内戦であり、各陣営間での差は無い。つまり、まったくの同条件で各陣営が戦うことになる。

施設とそこで生産された資源は、城単位での管理になるので注意が必要だ。マップは2種類あり、城と城とを結ぶ“領土マップ”と、“城市マップ”に分かれている。施設は、城の城壁の内側にしか建設することができない。同じ施設を複数建設すれば、それだけ生産(訓練)効率は上がるが、建設可能な場所が限られているので、思いどおりにはいかない。序盤は城内に林が点在するため、じゅうぶんな面積を得られないし、後半になると林が刈り取られて建設スペースを確保できるものの、戦争の準備などに操作が忙しく、生産の効率化を意識する余裕が無くなる。また、ユニット数の上限が決められていることによる作業員不足も、後々に大きく影響するだろう。住居を建設することでユニット数の上限を引き上げられるが、最大数が決められているので、必要以上に建設しないようにしよう。FODに登場する7種類の資源(穀物、食肉、木材、鉄、食物、酒、黄金)のうち、特に消費量の大きい、穀物と食肉を生産できる農場を複数建設することが望ましい。馬屋などをフル生産させてしまうと、短期間で城内の資源を使い果たしてしまうので気を付けよう。ここで紹介する各施設の特徴を把握して、自分なりの戦略を編み出してもらいたい。

城内が発展してくると、大勢の人夫たちが忙しそうに動き回るようになる。人夫の移動経路や距離を考えて、農場や鉱山の近くに倉庫を建てるようにすると効率が良い

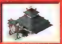
仏像修復によるボーナス

三国時代の中国に、仏教思想が一般化していたとは考えにくいが、マップの各所には破壊された仏像がある。一度仏像を発見すると、自軍の施設と同様に、その周囲の視界が得られる。また、切断された仏像の頭部を見つけて、人夫に修理させる(頭を、破壊された仏像まで運ぶ)と、“金の臨時収入”や“兵力の補充”などのボーナスが得られる。意外と大きな収入となるので、積極的に利用しよう。

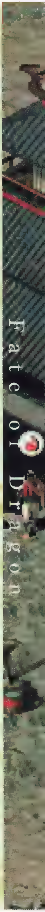
Information

その機能を解説

FODに登場する施設の建設条件と機能

施設名		必要なレベル	必要な施設	建設に必要な資源	初期の耐久力	解説
州府		—	—	初期施設	10,000	城に最初から建設されている施設で、占領されるとその城を奪われてしまう。税率の調整が行える
牌楼		—	—	初期施設	—	城に最初から建設されている施設で、破壊することはできない。人夫を徴用することができる。また、倉庫と同じく、牌楼でも資源を集めることができる
城門		—	—	初期施設	10,000	城の入り口に最初から建設されている。城門が破壊されてしまうと、敵軍は容易に城内に侵入できるようになる
村落		—	—	領土マップに点在	8,000	領土マップに点在していて、占領すると税収が増加する
住居		レベル1	—	木材50	1,500	その城に所属できる人夫の数の上限を増やすことができる。住居を一つ建設するごとに、上限が8増加する
農場		レベル1	—	黄金25、木材70	1,800	穀物または食肉を生産できる。最大5人の人夫を農場で働かせて、どちらかの生産業務を割り当てられる
倉庫		レベル1	—	黄金20、木材40	1,600	牌楼から遠い場所で生産された資源を集めるための施設
刀部隊兵舎		レベル1	—	黄金60、木材100、鉄50	2,000	人夫を訓練して、刀剣を武器とする兵士にすることができる。訓練には、ある程度時間がかかる
工房		レベル1	農場	黄金45、木材120、鉄40	2,800	穀物と食肉を加工して食物、酒を生産できる。最大5人の人夫を工房で働かせて、どちらかの生産業務を割り当てられる
翰林院		レベル1	工房	黄金55、木材300、鉄10	6,000	資源を消費して、新しい技術などを研究できる。文明の発展には無くてはならない
兵器工場		レベル1	翰林院	黄金80、木材100、鉄140	3,500	木材や鉱石などを使って、大型兵器を生産できる。翰林院で技術を進歩させることによって、新兵器が作れるようになる
馬屋		レベル2	農場	黄金100、木材200、鉄60	2,000	兵士や武将が騎乗する馬を生産できる。最大5人の人夫を馬屋で働かせて、飼育に割り当てられる
槍部隊兵舎		レベル2	刀部隊兵舎	黄金80、木材100、鉄100	3,000	人夫を訓練して、槍を武器とする兵士にすることができる。刀剣を武器とする兵士よりも攻撃力が高い
弓部隊兵舎		レベル2	刀部隊兵舎	黄金75、木材200、鉄80	1,500	人夫を訓練して、弓矢を武器とする兵士にすることができる。城の守備に使うと強いが、接近戦に弱い
造船所		レベル2	兵器工場	黄金90、木材300、鉄90	4,500	軍事用船舶を製造して、水軍を編成する。造船のためには、埠頭の建設が不可欠となる
旅館		レベル2	住居	黄金80、木材90、鉄40	2,800	武将が宿泊していると門の明かりがつき、その間は宿泊している武将を登用することができる。登用するための費用は、武将の能力や君主の名声によって決まる
寺社		レベル2	旅館	黄金150、木材200、鉄100	3,000	自然災害の被害の低減、生産力を高める祭祀を行える施設
市場		レベル3	工房	黄金300、木材200、鉄150	3,000	商人が城を訪れたときに、余剰資源の売却や、不足している資源の購入などができる

注意　研究施設である翰林院は、2回アップグレードすることが可能。この表では、建設したばかりの翰林院をレベル1、1回アップグレードした状態をレベル2、2回アップグレードした状態をレベル3としている



特殊アイテムを効果的に使っ

攻略最終回となる今回は、マルチプレイのかぎとなる“パーティー ハウス”のアイテム活用法を紹介していく。使い道がよく分からないアイテムばかりに思えるかもしれないが、マルチプレイ必勝戦略へと結び付く重要なものばかりなのだ。

パーティー ハウスとは

“パーティー ハウス”は、メッカリンとシーリーパーの2種族において、いちばん最後に建設できる(マルチプレイのノーマルベース／フルベースモードでは、ゲーム開始時に完成している)、強力な兵器工房である。パーティー ハウスで作れるアイテムや建物は表のとおり。

乗り物の特性が違う点と、シーリーパーには“シーモンスター”というスペル系兵器が一つ多いこと以外は、両種族のパーティー ハウスのポテンシャルは、かなり似通っている。以降、ここで紹介する戦略は、両種族で利用可能と考えてもらって良い。なお、カブトにはパーティー ハウスに相当するものは無い。

メッカリンのパーティハウスで利用可能なアイテム

タワー	足場となる建物。空中に建設することが可能
ミニショップ	武器　アイテムを補給することができる建物。自軍基地にあるショップよりは品ぞろえが良くないので、“ミニ”となっている
ジャイロ[illegible]ド	空中を飛行できる乗り物“ジャイロコプター”を作り出してくれる、発着場のような建物
マイン[illegible]フト	マップ上に設置した二つのマイン シャフト間を、瞬間移動することができる転送装置
ブル[illegible] ターレット	敵を見つけると自動的に攻撃してくれる対地砲台。速射性に優れている
SAMターレット	敵を見つけるとロックオンして、自動追尾ミサイルを発射してくれる対空砲台。発射間隔が長い

シーリーパーのパーティハウスで利用可能なアイテム

ク[illegible]タワー	足場となる建物。空中に建設することが可能。シーリーパーのタワーは、タワー自体が透明であるだけでなく、タワー上のキャラクターや建造物まで透明にする能力がある。タワーを視認するためには、ある程度近寄らなければならない
ミニ[illegible] ショップ	武器／アイテム／スペルを補給することができる建物。自軍基地にあるショップよりは品ぞろえが良くないので、“ミニ”となっている
リーパー[illegible] ピアー	水上を高速に移動できる乗り物“リーパースキー”を作り出してくれる、船着き場のような建物。水上にのみ建設可能
ポータル	マップ上に設置した二つのポータル間を、瞬間移動することができる転送装置
ヘルファイアー ターレット	敵を見つけると自動的に攻撃してくれる対地砲台。速射性に優れている
スクリー[illegible]SAM	敵を見つけるとロックオンして、自動追尾ミサイルを発射してくれる対空砲台。発射間隔が長い
シーモンスター	プレイヤーが居た地点に、火炎弾を撃ち込む魔法。あまり役に立たない

敵基地へ波状攻撃を仕掛けろ

「ジャイアンツ シチズンカブト」に限らず、“基地”という概念が存在するゲームで勝つためには、一度敵基地への侵攻を開始したら、攻撃の手を緩めない波状攻撃作戦が有効となる。ところが、一度倒されてしまうと、遠く離れた自軍基地で復活するため、敵基地へ再び攻め入るには、もう一度そこまで移動しなければならない。通常のアクションゲームならばいざしらず、ジャイアンツにはカブトという巨人が登場する関係で、マップが非常に広い。相手基地にたどり着くまでに、数分かかることもしばしばだ。また、移動中にスナイパーのえじきになることも多い。

そこで活用したいのが、転送装置であるマイン シャフト／ポータルだ。一つは自軍基地の敷地内、もう一つは敵基地の近くで、なおかつ目立ちにくい所に設置する。これで、自軍基地から敵基地付近までの瞬間移動が可能となる。シーリーパーのポータルは水上にも作れるので、メッカリンやカブトが相手なら、敵基地の裏側の、断崖絶壁直下の海上に作れば、敵がこれを破壊するのは難しい。一方メッカリンのマイン シャフトは、陸上にしか建てられない。しかし、後ろから見ると椰子の木に見えるので、マップ上に点在する、ほかの椰子の木と見分けるのが難しい。建てる場所と向きを工夫すれば、長持ちさせられるはずだ。

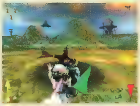
シーリーパーの[illegible]る。パッと見[illegible]じ波紋にしか[illegible]ないので、発[illegible]れにくい。敵[illegible]の海上に設置し[illegible]

行きはよいよい、帰りは禁止!

“キャプチャースマーティー”モードは、ただ殺し合うデスマッチよりも、高い戦略性とチームワークが要求されるので、非常に遊び甲斐のあるゲームモードだ。このモードでは、旗持ちスマーティーを敵基地から誘拐して、自軍陣地まで連れて帰ることが主な目的となる。敵基地から旗持ちスマーティーを連れ出しても、自軍基地に帰る途中で殺されてしまってはまったく意味が無い。なんとか楽に誘拐を成功させられないか……。そこで、邪悪なアイデアが思い浮かぶかもしれない。

・メッカリンなら、ジャイロコプターで帰還すれば?
・シーリーパーなら、リーパースキーで……。
・いやいや、マイン シャフトやポータルを使って一気にワープ。

なかなか素晴らしいアイデアのように思えるが、実はこれらの方法は、ゲーム性確保のために全部禁止されてしまっている。とはいえ、唯一海を泳ぐことができる種族シーリーパーは、海路で持ち帰れば生還率が高くなるかも?



逃走用に用意しておいたジャイロコプター。しかし[illegible]

[illegible]止されている

Information
開発元：　Planet Moon Studio社
発売元：　Interplay社
販売元：　イマジニア株式会社
問い合わせ先：　イマジニア株式会社ユーザーサポート 03-3343-8900
価格：　8,800円
発売時期：　2001年4月発売予定

© 2000-2001 Planet Moon Studios. All Rights Reserved. Planet Moon and the Planet Moon logo are trademarks of Planet Moon Studios. Giants, Giants:Citizen Kabuto, Interplay, the Interplay logo, "By Gamers. For Gamers.", Digital Mayhem and the Digital Mayhem logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

てマルチプレイで勝利する

前戦補給基地を活用せよ

“ミニショップ”は、基地にあるギフトショップ／スペルショップのミニ版で、基地の外にも建設することができる。これはつまり、基地の外に武器やアイテムの補給ポイントを設置できることに等しい。このミニショップの建設場所はどこが良いのだろうか。

敵基地へ攻め込んだ場合、反撃を受けることは避けられない。敵を弱体化させるには、攻撃の手を緩めないことがなんといっても重要なわけだが、強力な武器は弾薬に数限りがある。いちいち自軍基地まで戻って補給していたのでは時間がもったいないので、敵基地に比較的近い場所にミニショップを建設するのが基本になる。

キャプチャースマーティーモードでプレイしている場合は、敵基地からの退路に、均等な間隔で設置しておくのも良い作戦だろう。上述したように、旗持ちスマーティーを獲得した状態でのショートカットは禁止されているので、自分の足で自軍基地まで戻らなければならない。一方、敵は全力で旗持ちスマーティーの奪還に挑んでくるはずなので、無傷で帰還できる可能性は極めて低い。帰還途中にミニショップがあれば、基地まで生きて帰れる確率は上がるはずである。

[illegible]

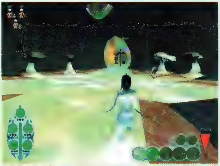
2種類ある砲台を使い分けろ

パーティー ハウスで作成できる、2種類の砲台の使い分けに悩んでしまうプレイヤーも多いことだろう。外見が似ている2種類の砲台だが、その攻撃アルゴリズムは若干異なる。その違いに着眼して使い分ければ、わずかながら戦力向上につながるはずだ。

対地攻撃系のブルドッグ ターレット／ヘルファイアー ターレットは、発射する弾が無誘導弾であるものの、速射性に優れている。撃った弾が消えて無くなると、すぐに次の弾が発射されるようになっているのだ。逆にいえば、撃った弾がどこにも当たらずに、遠くまで飛んでいってしまうと、次の弾をなかなか撃ってくれないことになる。従って、発射された弾が外れた場合でも、地形に当たってすぐに消える、基地内部のような閉塞的な地形に設置することが望ましい。

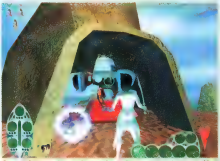
先月号で、コマンドセンター内にブービートラップを仕掛ける戦法を紹介したが、それ以外にも、自軍基地の敷地内に、適当に設置しておくだけでも効果的である。また、敵の基地に侵入して設置するのも面白い。逆に、設置するのに望ましくない場所が、山の頂上や基地外郭だ。ほとんどが空撃ちとなり、速射性が損なわれてしまうばかりか、簡単に敵に破壊されてしまう。

さて、もう一つの砲台、自動追尾ミサイルを放つ対空攻撃系のSAMターレット／スクリーマーSAMはどう使うべきなのか。SAMの索敵センサーは空に向けられており、地上に居る敵を補そくする能力は、ゼロではないがあまり無い。また、自分よりも低い所に居る敵に対する索敵能力も低い。つまり、(意外に思えるかもしれないが)高い所に設置しても、あまり意味が無いことになる。そもそもこのゲームにおける対空警戒とは、敵のシーリーパーやメッカリンが、空から基地に侵入してくるのを防ぐことくらいしかない。そのため、自軍基地周辺の平地に、適当に設置しておくのが基本セオリーということになる。平地にぽつんと設置しただけでは、敵から簡単に狙撃されてしまうのだが、このあたりは、小まめなメンテナンス(≒再設置)でカバーするしかない。



[illegible]

[illegible]



[illegible]

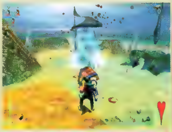
ジャイアンツの対戦において意味の無い行動、やってはいけない行動

ジャイアンツのマルチプレイは、設定できる項目がたくさんある。マルチプレイゲームに参加する際には、開始前に設定を確認しておこう。ゲームモードによっては、よかれと思って取った行動が“まったく意味無し”ということがある。

ノーマルベース／フルベースモードのマルチプレイでしばしば見掛けるのが、敵基地の施設へ攻撃を加えているプレイヤー。当人はよかれと思って必死にやっているのだが、実はこのモードでは、基地の施設は破壊不能になっている。だから、ポップアップボムやトルネードといった強力な攻撃でも、破壊することができないのだ。

また、できそうでできないこともある。タワーの上には、砲台を設置することができるが、マイン シャフトやポータル、ミニショップ／ミニスペルショップなどを建設することはできない。

そして、やってはいけない行動もある。壁に背中を密着させて小屋系の建物を建てると、小屋の入り口が壁にめり込んでしまい、利用不可能になってしまう。こうなると一度破壊して建て直すしかないので、貴重な時間を無駄にしてしまう。ちょっと変わった所に小屋系の施設を建てようと思ったときには気を付けよう。



[illegible]

ジャイアンツ日本語版情報

残念ながら、日本語版の発売は2001年4月に延期されてしまったが、前々から日本語版を待ちかねているファンはもちろんのこと、すでに英語版を持っているユーザーにとっても気になる存在に違いない。ここで、日本語版の内容を簡単に紹介しよう。

どこが日本語化されたの？

キャラクターの音声は英語のまま、メニュー表示、ゲーム中のせりふのほとんどが日本語化されている。英語が苦手で、ストーリーが把握できなかった人もこれで安心だ。

英語版と日本語版とのマルチプレイは？

日本語版は英語版と同じバージョンのパッチが当たっていて、筆者が自宅LANで実験した限りでは、“日本語版がホストで、英語版がクライアント”“英語版がホストで、日本語版がクライアント”の、双方のパターンで正常に動作することを確認した。なお、日本語でチャットすることはできない。

[illegible]って初めて気が付く人も居るかもしれない

往年の名車から最新のWRカー

レーシングゲームの魅力は何と言っても、バラエティー豊かないくつもの車種が登場し、それぞれ違ったドライビングを楽しめることだ。今月は、シークレットカーを含め、「COLIN McRAE RALLY 2.0」(以下、CMR2)に収録されている車をすべて公開しよう。全20車種のうち、性能に差異のない色違いのモデルなどをのぞけば、合計14種類。4WDマシンだけではなく、MRやFR、FFといった駆動方式の違う車種もラインナップされており、楽しさは広がるばかりである

グループB

LANCIA STRATOS／PEUGEOT 205 TURBO 16／MG METRO

グループBは、同一車種を一般に50台だけ販売すればいいという緩やかな条件で、事実上無制限ともいえる改造が許可されたクラス。FF車のMR車への改造や、車幅の改変なども許されていた。しかし、1986年のトイボネンの死亡事故などがきっかけとなり、現在は廃止されている。

LANCIA STRATOS

クラシックなラリーカーの代名詞といっていいほど有名なLANCIA STRATOS。500馬力ものパワーを二つの後輪だけで地面に伝えることがどれほど難しいか、これを感じさせるためだけに設定されたのかと思うほど、扱いが難しい。特に、ターマックでは3速でもお構いなしにホイールスピンしてしまうため、アナログコントローラーによる微妙なアクセル操作が必須である。実車も、ユハ・カンクネンの言葉を借りると「直線を走っている時ですら気の抜けない」車だったそうであるから、忠実に再現されているといえるかもしれない。

PEUGEOT 205 TURBO 16

PEUGEOT 205 TURBO 16は、普通のファミリーカーの後部座席をぶち抜いて500馬力を発生するターボエンジンを積み込んでしまったという、グループB全盛期の怪物だ。ギア比をいじらなくても時速130キロ近い最高速度で悪路を疾走していくことができる。CMR2における最速マシンであることは間違いないが、操るのが非常に難しく、相当熟練しないと良いタイムは出せないだろう。

MG METRO

MG METROもPEUGEOT 205 TURBO 16と同じく、軽自動車より一回り大きい程度のボディーにN/A(ターボなし)の3リッターV6エンジンをミッドシップで搭載した、グループBの化け物マシンだ。とはいえ、それほど加速が凄まじいわけでもない。また、4WDであるにもかかわらずFRのような味付けになっており、ひたすたお尻を振るようなドライビングになりがちなので、初心者が扱うには辛い車である。

グループA

LANCIA INTEGRALE／FORD SIERRA COSWORTH

グループBに代わって主流となったクラスで、同一車種を一般に2500台以上販売しなければならず、改造範囲もグループBに比べて厳しく制限されている。諸外国ではこの販売台数クリアが難しく、日本車有利の図式が出来上がっている。

LANCIA INTEGRALE

グループBの廃止に伴い、ラリーの名門LANCIAが送り出した次なるマシンがこのLANCIA INTEGRALE。CMR2では、最初から選択可能なWRカーと非常に近い性能を持っているが、少々パワーに余裕があるようで、同じギア設定でも最高速度が多少高く、高速区間で有利な設定となっている。

FORD SIERRA COSWORTH

1980年代後半にFORDが使っていたグループAマシン。駆動方式がFRのため、ひたすらにドリフトしながら走り続けなくてはならないのが際立った特徴だ。ドリフトのアングルを調整してコーナーを抜けるという選択肢しかないので、この車でプレイするならアナログコントローラーは必須である。ギアごとの最高速度が低めの設定になっているので、ギア比を調整しないと6速まで吹け切ってしまうことが頻発してしまう。

Information

開発元：	Codemasters社
発売元：	イマジニア株式会社
問い合わせ先：	イマジニア株式会社　ユーザーサポート 03-3343-8900
価格：	8,800円
発売時期：	発売中

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0"™ is a trademark of Codemasters. "Colin McRae"™ is a trademark of Colin McRae. All Rights Reserved. "Colin McRae"™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and /or on car liveries featured in relation to the game, are being used under license. Developed by Codemasters and distributed exclusively under license by Imagineer Co. Ltd. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.

まで登場車種完全リスト

WRカー

FORD FOCUS／FORD RACING PUMA／MITSUBISHI LANCER／TOYOTA COROLLA／SEAT CORDOBA／PEUGEOT 206／SUBARU IMPREZA

WRカーとは、WRC(世界ラリー選手権)に1997年から導入された新規定で、グループAの規定を緩和したものだ。二輪駆動から四輪駆動への変更や、トランスミッションの変更などが許されており、グループAのものよりも迫力のある走りを見せる車がそろっている。

FORD FOCUS

FORDが、改良を重ねて使い込んだMK5 ESCORT RSから最新型のFOCUSへと切り替えたのは1999年。CMR2に登場するWRカーの中では、あらゆる点において標準的な性能も持つ。ただし、重心が高く、少々横転しやすいのが玉にきずである。そのため、高速度域での急激な姿勢転換や、フルカウンターといった操作はなるべく控えてほしい。2000年バージョンと1999年バージョン、そして色違いのものが2種類収録されているが、どれもゲーム中での性能に違いは見られなかった。

MITSUBISHI LANCER

正式な名前が長いため、省略して"ランエボ"と呼ばれることの多いこの車は、GALANTに代わってMITSUBISHIの主力車種を務めている。CMR2では動きが鈍いように感じるため、印象としてあまり良いタイムが出ていないように感じるのだが、後でタイムを見てみると、実は無駄な挙動が少ないのでかなり速かった、ということの多い不思議な車だ。SUBARU IMPREZAやSEAT CORDOBAを完ぺきに操るプレイヤーには不向きかもしれないが、スピード感の割にはなかなか良いタイムが出ないという人は、このランエボを一度試してみることをお勧めする。

FORD RACING PUMA

WRCで活躍するPUMAといえば、駆動方式がFFのN、Aモデルが真っ先に出てくるが、CMR2に登場するFORD RACING PUMAは、氷上レースなどで活躍しているPUMA EVOLUTIONという、WRカーばりのスペックを持ったモデルのことである(つまり、厳密にはWRカーではない)。操作特性はPEUGEOT 206に非常に近く、だれでも安定したドライビングを実現することができる。

TOYOTA COROLLA

大きく、そして重くなってしまったST205型CELICA GT-FOURを捨て、TOYOTAが1998年のWRC復帰と共に投入したのが、軽量コンパクトを売りにするTOYOTA COROLLAだ。CMR2でも軽快な動きを披露してくれるのだが、背が高いという理由から横転事故が多発する。ハンドルデバイスなどでプレイしているとどうしてもバキ切り※2をしてしまいがちだが、グリップの良い路面でこれをやってしまうと、あっという間に横転してしまうので注意してほしい。

SEAT CORDOBA

このSEATというメーカー、割と読み方を知らない人も多いのではないだろうか? SEATと書いてセアトと読む、スペインのメーカーだ。2000年をもってWRCから撤退してしまったのだが、その最後のマシンとなったのがこのSEAT CORDOBA。その挙動はSUBARU IMPREZAに非常に似ており、雑な操作をすると過敏に反応してタイムロスをしてしまう。

PEUGEOT 206

205 TURBO 16以来、タイトル争いから遠ざかっていたプジョーだが、1999年に突如として2リッターターボエンジンを搭載したWRカーをデビューさせた。それがこの206である。ランエボに似て、少し曲がりにくいという安定指向の車であるため、動きの派手なドリフトを多用するような走りよりも、必要なだけステアを切って、無駄のない走りをするのに適している。

SUBARU IMPREZA

ブルーメタリックのカラーリングがまぶしいSUBARU IMPREZA。後輪の駆動力が高めで、どちらかというとFR車に近い動きをする車(GC8型ロードバージョン)だ。CMR2でもその特徴ある動きが再現されており、ラフなアクセルワークにならないよう注意する必要がある。その半面、アクセルを使った車の向きのコントロールが容易で、意のままに操ることができるのだ。

オールドタイマー

MINI COOPER S／FORD ESCORT MK1

レギュレーションによる区分けが不可能な車を、ここではオールドタイマーとして取り扱う。どちらも、60年代に登場した名車である。速さを追求するよりも、古き良き時代を懐かしみつつドライブしてみたいものである。

MINI COOPER S

たった120馬力しかないという非力な車だが、決して侮ってはいけない。550キログラムというその驚異的な車両重量は、恐ろしいほど高速なコーナリングを可能とするからだ。とはいえ、FF車の特性により、とにかく向きを変えにくいというのもまた事実。サイドブレーキを引いても駆動輪には制動がかからないという、CMR2で唯一のFF車である特徴を活用し、"曲げられる"ようになったら上出来である。また、パワーの低さを補うためにも、ギア比の設定には気を遣ってほしい。

FORD ESCORT MK1

ESCORT MK1は1968年にデビューしたFORDの古き名車である。当時としては画期的だったBDA(for Belt-Driven type A)方式の120馬力エンジンを搭載し、さまざまなラリーで輝かしい活躍を見せた。CMR2では、同じFRのFORD SIERRA COSWORTHのように暴れることもなく、制御しやすい車として再現されている。ただし、やはりパワーのなさは致命的なため、MINI COOPER Sと同様にギア比にはじゅうぶん注意してもらいたい。

※1 MR／FF／FR
二つの車輪を使って地面に推進力を伝える車の駆動方式を指す略語で、それぞれ中央エンジン後輪駆動、前方エンジン前輪駆動、前方エンジン後輪駆動の略である。

※2 バキ切り
ものすごく急なハンドル操作のこと。通常の乗用車と違って、レース用の車の場合は何回転もさせることなくハンドルがロックするまで切れてしまうので、急激な操作になりがちである。

ブロードバンドの本命“ADSL”を導入して1.5Mbpsのゲーム環境を構築しよう

ネットワークゲームを楽しむ上で必須といってもいいのが、インターネットへの常時接続環境だ。読者の中には、すでにフレッツ・ISDNを導入している方がいると思われるが、家族でネットワークゲームを楽しみたい場合は64kbpsでは帯域が不足してしまう。下り最大1.5Mbps／上り最大512kbpsを可能にするADSLを導入して、理想のゲーム環境を構築しよう。　文／nao、編集部

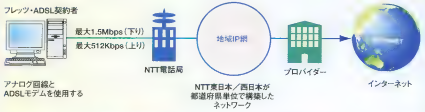
ネットワークゲームに最適なブロードバンド通信とは

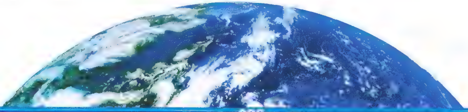
定額料金でインターネットへの常時接続を可能にする、フレッツ・ISDNの本サービスが開始されたのは2000年7月だったが、それから半年後の2000年12月にはフレッツ・ADSLの本サービスと光・IP通信網サービス（以下、FTTH）の試験提供が始まった。ISDNの通信速度は64kbpsであるが、ADSLは下り最大1.5Mbps／上り最大512kbps、FTTHは当初は最大10Mbpsでサービスが提供され、最大100Mbpsへの移行も検討されている。このように、2001年はまさにブロードバンド元年として、さまざまな通信サービスが選択可能になりつつあるが、ネットワークゲームを快適に楽しむためにはどのサービスに注目すればいいのか。

パソコン1台でネットワークゲームを楽しむ場合、ISDNがあればじゅうぶんだが、家族で2台以上のパソコンを使ったり、大容量のデモをダウンロードしたい場合は、さらに高速な通信インフラが望ましい。NTT東日本／西日本や有線ブロードネットワークスなどの通信事業者は、今後3年以内にFTTHのサービスを全国規模で展開し、光ファイバーによる10Mbpsクラスのサービスが利用できる見込みであるため、通信業界ではブロードバンドの本命はFTTHであるといわれている。ただし、実際にFTTHが使えるようになるのはまだ先の話で、今すぐ導入できるわけではない。また、NTTが試験提供しているFTTHは、10Mbpsを32～768ユーザーで共有する仕様になっているため、最悪の場合、ISDNより遅くなることも考えられる。仮に1ユーザーが10Mbpsを占有できたとしても、現状ではプロバイダーのバックボーン（国内のインターネットを支える基幹通信網）がそれだけの通信負荷に耐えられないため、FTTHの実効性は不透明だ。

ADSLは、FTTHが普及するまでの一時しのぎといわれているが、プロバイダーのバックボーンの帯域を考慮すると、ネットワークゲームにとって現時点で最良の選択肢と考えられる。2001年3月現在、ADSLは東京と大阪を中心に、全国の一部地域でしかサービスが提供されていないが、2003年の春までにはほぼ全国で使えるようになる見込みだ。

フレッツ・ADSLの接続イメージ





NTTを含めた複数の回線事業者がADSLのサービスを提供中

アナログ回線(加入電話)もしくはISDNを使ってインターネットへアクセスしたい場合、プロバイダーにインターネット接続サービスの利用を申し込めばいいが、ADSLの場合はやや手順が異なる。もともと、東京めたりっく通信やイー・アクセスといった、NTT以外の通信事業者が積極的にADSLの試験サービスを行っていたということもあって、ISDNのように回線事業者がNTTのみということになっていない。具体的には、2001年3月時点で10社以上の通信事業者が国内でサービスを提供しているが、今後全国規模でサービスを行う予定があるのは、NTT東日本/西日本、イー・アクセス、日本テレコム、アッカ・ネットワークスなどである。

さらに、この5社の中で事業展開が先行しているのが、NTT東日本/西日本とイー・アクセスである。両事業者のサービス提供地域は右下の表のとおりで、2001年3月末時点でごく限られたエリアのみとなっている。ただし、NTT東日本/西日本に関しては2001年夏までに全国の県庁所在地および主要都市で、イー・アクセスは夏以降に名古屋市と京都市を含めた主要都市でのサービスを順次開始する予定である。

NTT東日本/西日本は、ご存じのとおりフレッツ・ADSLによって、ユーザー宅と地域IP網をADSLで結ぶサービスを行っている。ユーザーは、NTT東日本/西日本にフレッツ・ADSLの利用申し込みをした後に、同サービスに対応したプロバイダーへインターネット接続の利用を申し込めば手続きは完了だ。

一方イー・アクセスは、プロバイダーに対してADSLサービスを提供しているため、ユーザーはイー・アクセスに対応したプロバイダーへ利用申し込みを行うことになる。

ADSLのサービス対象地域(2001年3月末時点)

事業者名	サービス対象地域
NTT東日本	東京都のほぼ全域、神奈川県/埼玉県/千葉県の主要都市
NTT西日本	大阪府/静岡県/愛知県/京都府/兵庫県/広島県/福岡県の主要都市
イー・アクセス	東京都/神奈川県/埼玉県/千葉県/大阪府/兵庫県の主要都市

対応プロバイダーの数が多いフレッツ・ADSL 高いスループットが期待できるイー・アクセス

フレッツ・ADSLとイー・アクセスのサービスを比較すると、サービス提供地域、対応プロバイダー、導入コスト/月額コスト、使用する通信機器(p.088を参照)などに違いがある。

下表は、主なプロバイダーのADSLへの対応状況をまとめたものだが、現状ではフレッツ・ADSLの方が多くなっている。各ユーザーは、地域IP網を経由してプロバイダーへ接続するため、プロバイダーは設備コストが軽減でき、ADSLサービスに参入しやすいというのが理由だ。対応プロバイダーが多いということは、これまで利用してきたプロバイダーを引き続き使い続けられる可能性が高くなり、メールアドレスや自分のホームページのURLも継続して利用できることになる。

イー・アクセスは、フレッツ・ADSLと比べて対応プロバイダーの数が制限されるが、NTT東日本/西日本よりも早くからサービスを開始していたことで、安定した回線品質を提供するための多くのノウハウを持っていると思われる。また、インターネット接続の際に地域IP網を介さないということで、フレッツ・ADSLより高いスループットが得られる可能性がある。

次に導入コストと月額コストを比較してみよう。参考までに、フレッツ・ADSLとイー・アクセスの両方に対応したDTIの料金を下表に示した。ここに列記した費用は、既存のアナログ電話回線とADSLを共存させることを前提に、ADSLモデムをレンタルで導入した場合のコストである。導入コストで注目されるのが初期費用の有無で、イー・アクセスの費用の中にはADSLモデムのレンタルコストが含まれている。フレッツ・ADSLの場合、月額料金(4,600円)の中に490円のレンタル料が含まれているので、両者の導入コスト/月額コストに差が現れている。ちなみに、ユーザー自らがADSLモデムを設置/導入した場合、ADSLモデム設置工事費は不要となる。

ADSL対応プロバイダー(2001年3月時点)

サービス名	フレッツ・ADSL		イー・アクセス
	東日本	西日本	
@nifty	○	○	○
ASAHIネット	○	○	○
AT&T WorldNet Service	○	○	×
BIGLOBE	○	○	○
DION	○	○	×
DreamNet	○	○	×
DTI	○	○	○
Highway Internet	×	×	○
IIJ4U	○	○	×
OCN	○	○	×
ODN	○	○	×
Panasonic Hi-HO	○	○	○
SANNET	○	○	○
So-net	○	○	×
VC-net	○	○	×
WAKWAKざんまい	○	○	×
ぷらら	○	○	×
リムネット	○	○	○

ADSL料金の比較(例:DTI)

■導入コスト

費用項目	フレッツ・ADSL	イー・アクセス
[illegible]	2,800円	2,800円
[illegible]	0円	19,800円
[illegible]	14,700円	13,000円
合計	17,500円	35,600円

■月額コスト

費用項目	フレッツ・ADSL	イー・アクセス
NTTへの支払い	4,600円	0円
プロバイダー料金	1,880円	6,000円
合計	6,480円	6,000円

※料金算出の条件
・電話回線とADSLを共有する
・通信機器はADSLモデム(イー・アクセスについてはUSBタイプ)を選択し、機器をレンタルで導入する

ADSL関連事業者のホームページ

NTT東日本	http://www.ntt-east.co.jp/flets/
NTT西日本	http://www.ntt-west.co.jp/flets/
イー・アクセス	http://www.eaccess.net/
日本テレコム	http://www.odn.ne.jp/
アッカ・ネットワークス	http://www.acca.ne.jp/
東京メタリック通信	http://www.metallic.co.jp/
DTI	http://www.dti.ad.jp/

ADSL導入時に必要な機器の紹介と実効速度の検証

ADSLはアナログ回線を使った通信サービスで、導入時にADSL専用モデムを用意する必要がある。ただし、このADSLモデムは店頭で販売されておらず、回線事業者が用意した製品をレンタルするのが一般的だ。複数のパソコンをインターネットに接続したい場合は、ルーターが必須となるので、ここで必要な機器構成を確認しておこう。また、編集部でフレッツ・ADSLを導入して実効速度をテストしてみたので、その結果も併せて紹介する。

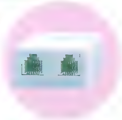
フレッツ・ADSLは市販のルーターが併用可能

ADSLを導入する場合、既存の電話回線とADSLを共有するタイプ、またはADSL回線を新設するタイプのどちらかが選択できる。ADSLは、ISDNのように電話とインターネットを同時に使用できるため、多くの方が既存の電話回線とADSLを共有するタイプを選択すると思われる。ただし、現在ISDNを使っていて、その回線を残したいということであれば、ADSLを新たに追加するのも悪くない。その場合、NTTの施設設置負担金(7万2,000円)は不要なので、それほど大きなコストはかからない。また、現在使っているISDN回線を、ADSLを導入するためにアナログ回線に変更した場合、電話番号が変更になる可能性があるため、注意が必要だ。

既存の電話回線とADSLを共有する場合、ADSLスプリッタとADSLモデムが必要となる。この二つは、NTT東日本／西日本へフレッツ・ADSLを申し込む際に、機器の購入もしくはレンタルという形で入手できる。近々、パソコンショップでADSLモデムが購入できるようになると思われるが、現状ではNTT東日本／西日本が用意した製品しか選択肢がないため、レンタルで導入するべきだろう。ADSLモデムが多数製品化された時点で、購入を検討すればいい。

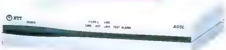
複数のパソコンでインターネットへ接続できるようにしたい場合、別途ブロードバンドルーターを用意する必要がある。このルーターは、PPPoE(PPP over Ethernet)という機能をサポートした製品であれば、ADSLモデムに接続して複数のパソコンでネットワークゲームがプレイできるようになる。家族でブロードバンドをフル活用するために、ルーターを忘れずに導入してほしい。

ADSLスプリッタ-N



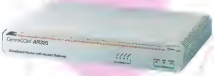
電話回線とADSLを共有する際に必要となる機器で、音声通話の信号とデータ通信の信号を切り分けることが可能。販売価格は1,800円で、レンタルする場合は月額50円となる

ADSLモデム-N



10Base-T対応ポートを一つ装備した、フレッツ・ADSL専用モデム。販売価格は2万3,000円で、レンタルする場合は月額440円となる。購入するメリットは少ないので、レンタルで導入するべきだろう

サザンクロスルータ AR320



PPPoEに対応したNTT東日本／西日本のブロードバンドルーター。DHCP機能、NAT機能などをサポートしており、10Base-Tポートを標準で二つ装備している。価格は6万8,000円

フレッツ・ADSLの通信機器構成例(電話回線とADSLを共有する場合)

イー・アクセスはルータータイプのADSLモデムがお薦め

フレッツ・ADSLの場合はADSLモデムが1種類しか用意されていないが、イー・アクセスの場合はUSBタイプとルータータイプの2種類のADSLモデムのうち、どちらかを選択できるようになっている。1台のパソコンだけでADSLを利用する場合は、USB接続が可能なBroadband Blaster DSL USB7410Cを使えばいいが、先にも述べたように複数のパソコンでインターネットが使える方が望ましい。その場合、ルーター機能を持ったMegaBitGear TE／4を選択すればいい。

イー・アクセスは2001年3月上旬時点で、ADSLモデムの売り切りを開始していないため、ADSLの申し込みをした時点で、モデムのレンタル料を含んだ初期費用をプロバイダーに支払う必要がある。初期費用の金額についてはp.087でも紹介したが、DTIの場合でUSBタイプが1万9,800円、ルータータイプが3万2,800円となっている。イー・アクセスでは、近々ADSLモデムの売り切りを開始する予定で、それに伴ってプロバイダーの料金体系も変更される見込みだ。

Broadband Blaster DSL USB7410C

クリエイティブメディア製のUSB対応ADSLモデム。対応OSはWindows 98 SE／Meとなっており、1台のパソコンと接続可能である

MegaBitGear TE／4

住友電気工業製のADSLモデム。DHCP、NAT、IPフィルタリングなどのルーター機能を持っており、複数のパソコンを使って同時にインターネットへ接続できる。10Base-Tポートは一つしか用意されていないため、ハブを別途用意して複数のパソコンと接続することになる

イー・アクセスの通信機器構成例（電話回線とADSLを共有する場合）

ADSLで通信速度1.5Mbpsは引き出せるのか 東京都渋谷区にある編集部でテスト

ADSLの魅力は、下り最大1.5Mbps／上り最大512kbpsという高速な通信速度にあるが、実際にはどの程度のスピードが実現するのか。Play Online編集部でフレッツ・ADSLを導入して、ダウンロードスピードやネットワークゲームのプレイ感を試してみた。ちなみに、NTT東日本にサービスの利用を申し込んだのが2001年1月上旬で、実際にADSLが使えるようになったのは2月中旬であった。また、プロバイダーについては、固定のグローバルIPアドレスが利用できるVC-net（http://www.vc-net.ne.jp/）を選んだ。

テスト結果は下表に示したとおりだが、ダウンロードのスピードは209〜230kbpsといった程度で、残念ながら理論値である1.5Mbpsの1／7しか出ていない。ISDNと比べると3.6倍の通信速度に相当するが、これではブロードバンドと呼ぶにはほど遠い。ADSLとISDNの比較ではロサンゼルスにあるftpサーバーを、ADSLの上り／下りの比較ではVC-net内にあるftpサーバーを使って計測したが、VC-net内のftpサーバーの場合でも230kbpsしか出ていないことから、プロバイダーのバックボーンや混雑に原因があるのではなく、編集部のロケーションに問題があるものと予想される。ADSLは、回線の敷設条件や経年劣化、ISDNの干渉、または電話局との距離が遠い場合に回線の品質が低下することがある。回線事業者が公表しているデータによると、下り約1.35Mbps／上り約508kbpsの通信速度を実現した例もあるようなので、ADSLの実効速度は実際に敷設してみないと分からない、というのが実状のようだ。

ちなみに、このフレッツ・ADSLを使って2台のパソコンで「COUNTER-STRIKE」をプレイしてみたところ、非常に快適にプレイできた。接続したサーバーは、国内にあるRuined（IPアドレス＝150.7.47.222）で、PING値は150〜220ミリ秒。1台でプレイする場合と比べて、PING値が20〜40ミリ秒ほどアップするが、200ミリ秒前後でプレイできれば、ネットワークゲームをプレイする環境としては快適である。

ADSLとISDNのダウンロード速度の比較

	ダウンロード時間	データ転送レート
フレッツ・ADSL	1時間7分34秒	209kbps
フレッツ・ISDN	4時間1分 5秒	58kbps

※計測方法　fileplanetにある「ジャイアンツ シチズンカブト」のデモ（103MB）をダウンロードするのにかかった時間を比較した。

ADSLの上り／下りの通信速度の比較

	データ転送時間	データ転送レート
上り（アップロード）	10分35秒	312kbps
下り（ダウンロード）	14分23秒	230kbps

※計測方法　上りは、24MBのファイルをインターネット上のHDD（Xdrive：ディスクエリア提供サービス）にアップロードするのにかかった時間を計測。下りは、プロバイダー（VC-net）が管理しているftpサーバーから24MBのファイルをダウンロードするのにかかった時間を計測した。

ADSLのメリットを引き出すための ブロードバンドルーター活用法

ネットワークゲームは、パソコン1台当たり28.8～56kbpsのバンド幅が確保できればプレイ可能であるため、ADSLを使えば少なくとも5台以上のパソコンでインターネットに接続できると思われる。ただし、複数のパソコンでインターネットを利用する場合、p.088で紹介したルータータイプのADSLモデムまたはブロードバンドルーターが必要になる。ここでは、このブロードバンドルーターを使ったゲーム向け設定例と、サーバーの設置方法を紹介する。

ルーターを使えば複数のパソコンで同時にインターネットへ接続可能

ブロードバンドルーター（以下、ルーター）といっても、特にISDN用のダイアルアップルーターと機能が変わるわけではない（図1参照）。つまり、パソコンAやパソコンBからのインターネット接続要求を処理し、その要求にこたえて送られてきたデータを各パソコンに適切に返すことができるため、複数のパソコンで同時にインターネットへ接続可能になるわけだ。ゲームの場合も問題なく複数のパソコンでプレイでき、同じゲームサーバーに接続することも可能である。しかし、例外的な場合もある。LAN内のパソコンをサーバーにする場合には不具合が出ることがあるのだ。なぜなら、ルーターがデータの振り分けを適切に行えるのは、LAN内からインターネットへの接続要求が行われた場合に限られるためである。インターネット側からなんの前触れもなく、LAN内のパソコンに接続要求を行ってもうまくいかない。これは、接続先がどのパソコンなのか、ルーター側で判断できないからである。従って、接続先に応じて適切に振り分けない限り、インターネット側からの接続要求にはこたえられないわけだ。この目的は普通、ポート番号を使って区別されるので、特定のポート番号を持った接続要求をLAN側の特定のパソコンにつなぐことさえできれば、サーバーとして機能するわけだ。こうした設定方法を"ポートフォワーディング"または"静的IPマスカレード"と呼ぶ。

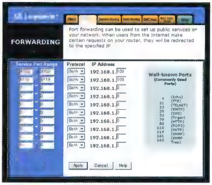
BEFSR41

販売元：株式会社バーテックス リンク
URL：http://www.linksys.co.jp/

例を挙げて説明すると、battle.net（Realm）で「DIABLO Ⅱ」をプレイしたい場合、ルーターを介してLAN内の複数のパソコンからサーバーに接続することが可能だ。しかし、Open battle.netで自分のパソコンをホストにしたい場合は、画面1のような設定が不可欠だ。これは、リンクシスのルーターBEFSR41を使った設定例であるが、TCP/UDPプロトコルの4000番および6112～6119番ポートをゲームサーバーとなるパソコンに振り分ける設定が必要になるのだ。同様に、「Age of Empires Ⅱ： The Age of Kings」の場合は、TCP/UDPの2300～2400番と47624番を静的IPマスカレードで固定して、ゲームサーバーとなるパソコンに振り分ければよい。DirectPlay対応ゲームというより、マイクロソフトのMSN Gaming Zoneから起動できるものはすべてこの設定でいけるはずだ。

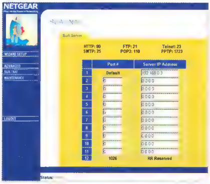
サーバーとして動作させるために、必要なポー

画面1



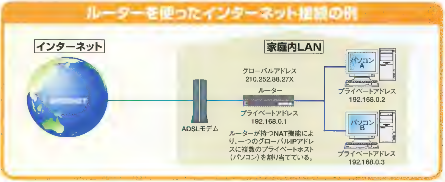
DIABLO ⅡのOpen battle.netでゲームをクリエートする場合のポートフォワーディングの設定例

画面2



ネットギアRT314を使用したDMZホストの設定画面。ここでは192.168.0.3のパソコンをDMZにしている

図1



ト番号が分からない場合はどうしたらよいだろうか？　すべてのポート経由の接続要求をLAN側の特定のパソコンに集める機能として“DMZ”(DeMilitarized Zone)というものがある。これを使えば問題ないはずだ。逆にいえば、DMZにしても駄目なら対策がないことになる。メーカーによっては、DMZが別の名称で呼ばれることがあるので注意しよう。画面2に示したネットギアRT314の場合、“SUA”(Single User Account)という名称になっているが、機能はDMZと同じである。これらの設定を使用する場合、ルーターのDHCP機能(LAN内のパソコンにIPアドレスを自動的に割り当てる機能)は使用せず、任意のローカルIPアドレスを手作業で設定するようにしよう。詳しくはそれぞれのルーターのマニュアルを参照してほしい。

自分のパソコンをサーバーにして友達と一緒に3Dシューティングを楽しもう

「QUAKE Ⅲ ARENA」や「HALF-LIFE」などの3Dシューティングは、プレイヤーが自らホストになることが可能で、ADSLを使えば最大プレイヤー数10～12人程度のサーバーを稼働させることができる。では、自分でサーバーを設置するメリットとは何だろうか？　具体的には以下の二つが考えられる。まず、自分の好きなゲームを好きな設定(MOD、マップなど)でいつでもプレイできること。次に、設置したサーバーへJoinしてきたプレイヤーを、PINGが良好なLAN環境で迎撃できることだ。

図1のLAN側のパソコンをサーバーとして動作させ、インターネット側の任意のパソコンからアクセスできるようにするためには、ルーターの設定を変更する必要がある。「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)を例にすると、7777～7781番と27900番のポートを開ける(通す)必要がある。手順は先ほど紹介したルーターの設定方法を参考にしてほしい。ほかのゲームで開けるべきポート番号が分からない場合は、取りあえずDMZにしてもいいだろう。ただし、その場合はインターネットから不正にアクセスされることもある。長時間インターネットに接続したままの場合は、セキュリティーにじゅうぶん注意したい。できれば、必要かつじゅうぶんなポートだけを開けるのが理想的だ。

うまく設定ができたらサーバーを起動してみよう。UTの場合は、メニューの“Multiplayer”→“Start Network Game”を選んでメニューを開き、サーバーの設定を行う。サーバー名も忘れずに設定しておこう。重要な項目としては、“Server”タブで表示される項目の、“Advertise Server”にチェックを入れておくこと。忘れると、ほかのプレイヤーのサーバーブラウザーに、立ち上げた自分のサーバー名が表示されない。逆にいえば、グローバルIPアドレスが固定されてなくても、サーバーブラウザーに常に表示され、ほかのプレイヤーがゲームに参加できるようになるわけだ。

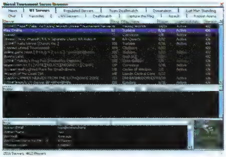
画面3

Rank	Player	ngUID		Frags	Kills	Deaths	Suicides	Eff.	Avg. FPH	Avg. TTL	Ping	Time	Sprees K	R	D	U	G
1	Kogoro[ATC]	N A		20	20	2	0	90.9%	275.0	87.3	129	4.4		1			
2	Z	3442265		17	18	8	1	66.7%	233.8	26.2	105	4.4	2				
3	SNOW	2961485		13	14	9	1	58.3%	178.8	23.8	83	4.4	1				
4	D-Cat	N A		9	10	7	1	55.6%	123.8	29.1	99	4.4	1				
5	<TAPAH>	2691288		8	10	6	2	55.6%	116.3	27.5	68	4.1	1				
6	Shiori[KANON]	3442767		8	9	12	1	40.9%	110.0	18.7	164	4.4					
7	GoodFighter[ATC]	2699257		7	7	1	0	87.5%	199.7	63.1	127	2.1	1				
8	tanki	N A		5	5	10	0	33.3%	68.8	23.8	149	4.4					
9	burei[atc]	3438084		4	5	6	1	41.7%	55.0	32.7	126	4.4					
10	<sAtSuKi>	3442266		3	3	10	0	23.1%	41.3	23.8	596	4.4					
11	rapeman	N A		2	2	13	0	13.3%	27.5	18.7	145	4.4					
12	Dole	3395456		1	2	8	1	18.2%	13.8	26.2	162	4.4					
13	Cleaner	N A		1	4	8	3	26.7%	13.8	21.8	327	4.4					
14	Mr._Stalin	3286198		-2	0	9	2	0.0%	-43.4	13.8	69	2.8					
Totals				[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

NetGames.USAによるngWorldStatsのデータ(Game Summary)。どのゲームの参加者が何名で、各プレイヤーのPING値が平均でいくらであったかなどが確認できる

その下の“ngWorldStats Logging”は、NetGames.USA(http://ut.ngworldstats.com/)が行っているランキングサービスと連動させるかどうかである(画面3)。自分のサーバーがほかのプレイヤーにどのくらい使用されているのかをモニターできるため、チェックをぜひ入れておきたい。サーバーごとに参加プレイヤーの数や、各プレイヤーのPING値も分かるので、サーバーの人数設定を決めるときの参考になるだろう。

画面4



UTのサーバーブラウザーで、インターネットから自分が設置したサーバーの名前が確認できれば、システムが正常に稼働していることになる

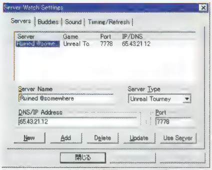
最後に、右下の“Dedicated”か“Start”ボタンを押せばいい。“Dedicated”を押すと、パソコンがサーバー専用機として起動する。“Start”はサーバーとして起動して、なおかつ自分もプレイヤーとなってゲームに参戦することができる。ルーターの設定がうまくいけば、サーバーブラウザーに自分のサーバー名が表示される(画面4)。LAN内のサーバーではない別のパソコンから、一度インターネットへ出てサーバーを検索した場合、同時に“LAN Server”としても検索することができて面白い。当然ながら、LANのサーバーとして接続した方がPING値が低く、ゲームをプレイする上で非常に有利である。

プレイヤーの接続を音声で知らせる「Server Watcher 2.0」

せっかくだれかが自分のサーバーにアクセスしてくれても、それに気が付かなければ対戦できない。そこで、特定のサーバーにプレイヤーが参加したことを音声で教えてくれるユーティリティー「Server Watcher 2.0」を紹介しよう。

公式サイトは、http://www.dfsoftware.com/なので、ソフトはそこからダウンロードしてほしい。

右の画面のように設定し、サーバーチェック時の間隔を適当に入力しておけば、だれかがサーバーにJoinした時点で、“Player has joined the server!”と音声で知らせてくれる。もちろん、LAN側でなく、インターネット上の特定のサーバーをモニターすることもできる。UTの場合は、参戦しているプレイヤーの名前が分かるのだが、特定のプレイヤーの参戦を通知してくれるように設定することも可能なので、サーバーを持たない一般のプレイヤーでも活用できる。



Server Watcher 2.0の設定画面。モニター対象サーバーのIPアドレスを設定し、ゲームの種類を選べばよい

STARTRON

CGムービー『トロン』の世界がクールなネットワークゲームに!!

今月は、シンプルなゲームシステムでありながら、一度プレイしてみるとついハマってしまう面白さを持った「STARTRON」を紹介する。映画『トロン』のレースシーンをそのままゲーム化したようなグラフィックと、ノリの良いテクノ風のBGMが魅力だ。

文／杉山淳一

19年前に世界を驚かせた あの映画の名場面がゲームに!

「STARTRON」のゲーム画面はとてもシンプルだ。膨大な数のテクスチャーを貼った3Dのゲームに親しんでいる若い世代にとって、STARTRONのグラフィックは実に質素に見えることだろう。しかし、20代以上の映画ファンにとっては懐かしいに違いない。このゲームは、1982年に公開された映画『トロン』の戦闘シーンに基づいたネットワークゲームなのだ。光の壁を作りながら相手をブロックするというルールは映画と同じ。ただ、映画ではバイクでの戦いだったが、本作では宇宙戦闘機での戦いになっている。また、映画では1対1の対決だったけれど、STARTRONのマルチプレイは最大8人まで参加可能で、AIプレイヤーも追加できる。さらに、ゲームモードの種類も多く、なかなか飽きない内容になっているのだ。

STARTRONはフリーウェアで、公式サイトからクライアントソフト(約5MB)がダウンロード可能。ベータ版や体験版ではないので機能制限などもなく、無料で存分に遊べる。シングルプレイ、マルチプレイの両方で遊ぶことができ、マルチプレイでは専用ロビーサーバーに接続する方法とIPアドレスを入力する方法が選択可能だ。なお、専用ロビーサーバーには、IDとパスワードを設定するだけでアクセスできる。

ゲームモードは全部で3種類用意されているが、映画に最も近い遊び方はTRONモード。このモードでは、自分の機体が光の壁を作りながら移動していく。この壁は自機が破壊されるまで消えないので、対戦相手と走り回っていると、平面マップ上は壁だらけになる。この壁に衝突すると、機体が破壊されて、ライフポイントを一つ消費するのだ。ライフポイントをすべて失ったプレイヤーが負けになり、最後まで生き残ったプレイヤーが勝利するというルールである。

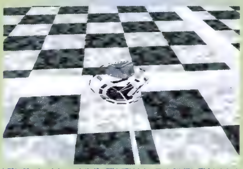
なお、アイテムを拾うとエネルギー弾を発射できるようになるので、これで相手の機体を破壊することも可能だ。巧みに移動して壁を作りつつ、相手の機体をエネルギー弾で攻撃しよう。機体にはブレーキが無くひたすら走り続けるため、攻撃しながらも壁や相手のエネルギー弾に当たらないように操作し続けなくてはいけない。“効果的に壁を作る＝移動する方向を常に計算する”知性と、“敵のエネルギー弾を交わしつつ交戦する”反射神経の両方が求められるのだ。シンプルな画面にふさわしい単純なルールであるが、奥深い戦術が要求されるため、プレイヤーを飽きさせることはないだろう。

操作もルールもシンプル それでも熱中度は高い

機体の操作はすべてのゲームモードに共通しており、カーソルキーとSpaceキーだけを使う。←キー、→キーで機体は左右に直角に曲がる。↑キーがダッシュ。アイテムを取ればSpaceキーでエネルギー弾を発射できる。すべてのゲームモードで2D表示と3D表示が選択できるが、そこでも操作は共通している。ただし、見下ろし型の2D画面では視点が固定されているため、自機が下に向かっている時は左右のキー操作が逆になる。慣れるまでは操作が難しいかもしれない。ちょうどラジコンを操作しているような感覚だ。8ビットパソコン時代にはこのような

機体は4種類用意されている。性能には差が無いので、デザインの好みで選んで良い

専用ロビーサーバーに接続したところ。右上のJOINを押すと、対戦相手を募集しているゲームの一覧が表示される。なお、LADDERを選択すると、戦績のランキングを参照できる



壁にぶつかったり、エネルギー弾を受けたり、ライバル機に衝突したりすると、機体が破壊されてライフポイントを失う。ライフポイントが無くなったら負けだ

Information

OS:	Windows 95/98/NT/2000
CPU:	Pentium 200MHz以上
メモリー:	32MB以上
ビデオ:	DirectXまたはOpenGL対応のビデオカード
HD容量:	17MB以上
サウンド:	DirectSound対応のサウンドカード
URL:	http://www.startron.org/

ーケードゲーム

2Dのゲームがたくさんあったものだが、3Dグラフィックのゲームに慣れた現在では意外と新鮮味がある。ガバやジャングルなどのテクノ風アレンジが施されたゲームサウンドも、どこか80年代のアーケードゲームのBGMに近く、懐かしい感じがする。

敵機が作った壁はもちろん、自分が作った壁に当たっても機体は壊れてしまうので、慣れないうちは操作ミスで自爆してしまうかもしれない。ダッシュ機能を効果的に使えば、相手の直前を横切って壁に当たらせるように仕向けるというテクニックも可能だ。ライバルをよく観察してみると、直前に壁が出現した場合に左と右のどちらに曲がるかという傾向もつかめるので、正対して近づいた時に先回りして、相手が避けると思われる方向にダッシュで壁を作るというフェイント技も有効だろう。壁を使った接近戦を仕掛けて成功するとすごくうれしくなってしまう。逆に、相手にそれをやられてまんまと壁に衝突してしまうと、かなり悔しい。なんでこんなシンプルなゲームに熱くなってしまうのか不思議だと思いつつ、演出に凝ったゲームに食傷気味な昨今、"ゲームってこれでいいよね"とほっとする。

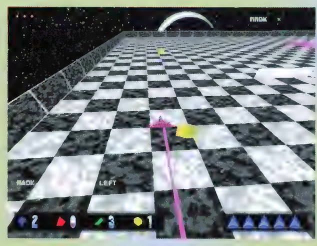
3Dと2Dの表示方式でゲームが2倍楽しめる

本作にはTRON以外にも、WORMとFREEというユニークなゲームモードがある。WORMは、TRONに似ているが、光の壁が後ろから少しずつ消えていく。壁を作るのではなく、帯を引きずっているような感じだ。画面が壁だらけにならないので決着がつきにくいが、虫がえさを食べて成長するように、黄色いアイテムを拾うと帯が長くなっていく。帯の様子は2D表示で遊んだ方がよく分かるため、2D表示でのプレイがお勧めだ。

FREEは、機体が壁を作らないため、シンプルなシューティングゲームになる。直角にしか曲がれない機体を操作して、エネルギー弾で交戦しよう。戦略的な要素のない、反射神経重視のゲームモードだ。3D表示では相手の位置が分かりにくいため、小刻みに方向転換して索敵しよう。2D表示では相手の位置を正確に把握できるけれど、その分接近戦になりにくいため緊張感に欠ける。FREEは障害物があるマップを使って3D表示で遊ぶと面白いだろう。

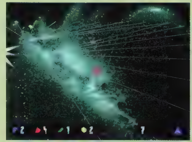
このように、本作は3種類のゲームモードそれぞれで2D表示と3D表示が可能なので、6通りの面白さが味わえる。さらに、名前に"PAC"とついたマップを選択すると、「パックマン」のような"ドット拾い"タイプのゲームが楽しめる。もっとも、操作するのはエネルギー弾を発射できる宇宙戦闘機であり、パックマンのようにモンスターも出現しないので、似て非なるゲームとなっている。このPAC系マップは2D表示でも3D表示でも面白く遊べるだろう。

STARTRONでは、新しいゲームモードを何も説明されずに始めても、すぐに遊び方が分かってしまうところがいい。唯一の難点は、専用ロビーザーバーでの対戦参加者がそれほど多くないことだろうか。どんなゲームモードにするか、マップはどれにするか、2D表示か3D表示かをチャットであらかじめ決めてから、ゲームを立ち上げるという習慣があるようだ。第3者を排除したければゲームにパスワードが設定されているはずなので、パスワード無しで参加可能な状態のゲームがあれば遠慮せずに参戦してみよう。

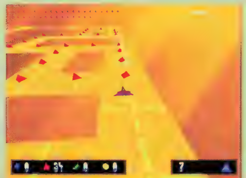


WORMモードでは、黄色いアイテムを取ると帯が長くなっていく。アイテムに気を取られすぎると、ライバルの帯に囲まれてしまうことも

2D表示で遊ぶと、昔のアーケードゲームのような懐かしさを感じる。これはWORMモード。帯が長くなっていくのがよく分かる



FREEモードでは、壁を作らないので単純なシューティングゲームに。発射できる弾は、取ったアイテムの種類によって異なる



PAC系マップでは、ドットを通過するとポイントが得られる。ただし、すべてのドットを取っても、最後のプレイヤーが生き残るまでゲームは終わらない

ハマリ度ランキング
金メダル

映画「トロン」のCGシーンは、30億円もの費用がかけられているという触れ込みだった。それが今ではフリーウェアのゲームとして遊べるのだ。コンピューターやCGの可能性に思いをはせた時代を懐かしみながら遊んでみよう。

3Dアクセラレーター定点観測

VIDEOCARD

現役最強のビデオチップGeForce3登場

2001年2月末、現在のビデオカード市場を席けんしているNVIDIA社から、待望の新チップGeForce3が満を持して発表された。今回は搭載製品の入手には至らなかったため、パフォーマンスチェックは行えなかったが、発表されている情報を中心にGeForce3がどういったビデオチップなのか紹介していくことにしよう。

文/ユービック・コンピューティング 平澤寿康

集積度がさらに上がり描画品質は飛躍的に向上

GeForce3は、従来よりコードネームNV20として話題となっていたNVIDIA社の最新ビデオチップだ。5700万のトランジスタが集積されたGeForce3のジオメトリー演算能力は、実に76 Giga FLOPSにも上り、その描画能力はGeForce2シリーズのそれを大幅に上回っている。また、DirectX 8に用意されているプログラミング可能なVertex ShaderやPixel Shaderのサポート、従来よりも負荷のかからないAntialiasing処理技術の搭載などによって、描画能力(スピード)だけでなく、描画品質(表現力)も大きく向上している。

下に示したのがGeForce3のハードウェアスペックだ。コアの動作クロックはGeForce2 GTSと同じ200MHz、ビデオメモリーの動作クロックはGeForce2 Ultraと同じ460MHz(DDR動作、供給クロックは230MHz)となっている。映像出力はアナログRGBやDVIに加え、HDTV出力もサポートする。ただし、GeForce2 MXで採用されたTwinViewはサポートしていない。

最近のビデオカードにはコアクロックのスピードよりも、ビデオメモリーの速度で性能が決まる傾向がある。そのため、GeForce3のビデオメモリーのバンド幅がGeForce2 Ultraと変わらないとなると、この部分がボトルネックになるようにも見える。しかし、GeForce3には、このボトルネックを解消するさまざまな技術が取り入れられており、GeForce2 Ultraと同じメモリーバンド幅でも非常に高い描画能力が得られるような工夫がなされている。

では、GeForce3の特徴的な技術を詳しく紹介していこう。

GeForce3のハードウェアスペック

コアクロック	200MHz
メモリークロック	460MHz (DDR動作、供給クロックは230MHz)
メモリーバンド幅	7.36GB/秒
対応メモリー	DDR SDRAM
最大メモリー容量	128MB
製造プロセス	0.15μm
トランジスタ数	5700万トランジスタ
ジオメトリー演算能力	76Giga FLOPS
システムバス	AGP 4×

"GeForce3=DirectX 8" DirectX 8のほぼすべてをサポート

GeForce3の最大の特徴は、DirectX 8で用意されたVertex ShaderやPixel ShaderをサポートするnfiniteFX Engineを搭載している点だ。これにより、独自のオブジェクト変形処理プロセスを用意することで、髪の毛が自然に風になびく様子や、動物の表皮が盛り上がる様子などを、これまでにないほどリアルに、3Dグラフィックで再現できるようになる。また、ピクセル処理エンジンは1クロックで最大36のプロセスを同時に扱えるだけでなく、ピクセル単位で光源処理やテクスチャー処理、Bump Mappingなどが行え、その処理プロセスもプログラミング可能となっているため、描画されるオブジェクトの表面の質感も、従来では考えられないほどリアルに再現できる。

ちなみに、GeForce3はDirectX 8が用意する3D描画ファンクションのほぼすべてをサポートしており、NVIDIA社は"GeForce3=DirectX 8"であると言い切っている。事実、DirectX 8ベースで制作されたアプリケーションは、GeForce3ではネイティブアプリケーションとして動作することとなる。

Antialiasing使用時のパフォーマンスはGeForce2 Ultraの2倍以上

GeForce2シリーズでサポートされていたFull-Scene Antialiasing(以下、FSAA)は、GeForce3ではHigh-Resolution Antialiasing(以下、HRAA)に進化している。Quincunx AA modeという新技術を採用することで、パフォーマンスを大幅に落とすことなく全画面のAntialiasingを可能としている。

Quincunx AA modeは、表示画像のオーバーサンプリングを行うことなくAntialiasing処理が行えるNVIDIA社独自の技術で、2倍オーバーサンプリングによるAntialiasing処理とほぼ同等の負荷で、4倍オーバーサンプリングによるAntialiasing処理に迫る結果が得られるとしている。NVIDIA社が発表した資料によれば、QUAKE Ⅲ ARENAの1024×768ドット、32ビットカラーだと、GeForce2 UltraではFSAA時に34fpsとなるものが、GeForce3ではHRAA時

Vertex Shaderの効果

[illegible]

MANIAX

でも74fpsという高フレームレートが発揮されるとしている。オーバーサンプリング処理を行わないことによって、処理データ量を大幅に減らし、メモリーにかかる負荷を軽減しているのだ。これなら、今までは敬遠していたAntialiasing処理も積極的に利用できるようになるだろう。

効率の良いデータ転送を可能にする Lightspeed Memory Architecture

GeForce3は、GeForce2 Ultraと同じ460MHz動作のDDR SDRAMを採用しているため、メモリーバンド幅は最大7.36GB／秒となっている。前述のようにこの部分が、3Dグラフィック性能のボトルネックとなる可能性が非常に高いが、GeForce3はLightspeed Memory Architectureという技術を利用することで、問題を解決している。

Lightspeed Memory Architectureは、複数のメモリーコントローラーを用意するだけでなく、メモリー自体も複数のブロックに分割し、それぞれに同時にアクセスすることでデータ転送の効率を高めるCrossbar Memory Controller、Zバッファーデータを圧縮してデータ量を大幅に減らすLossless Z Compression、手前のオブジェクトの陰に隠れて見えなくなっているオブジェクトの描画処理を省いてデータ処理量を低減するZ-Occlusion Cullingという三つの技術が柱となっている。これらによってデータ量が大幅に減っているため、GeForce2 Ultraと同じメモリーバンド幅はボトルネックにならず、さらなる高画質を実現しているのだ。

Pixel Shaderの効果

「ジャイアンツ シチズンカブト」は、Hardware T&LとPixel Shaderに対応しており、GeForce2 MX GTS／Pro／Ultraなどを使えば、このように地形やキャラクターのグラフィックにBump Mappingの効果が追加される。なお、エルザジャパンのGLADIAC 920には、GeForce3に最適化された英語版フルバージョンが添付されている。すでにソフトを持っているユーザー向けには、GeForce3対応パッチが配布される見込みだ

GeForce3搭載製品は3月中旬に登場予定

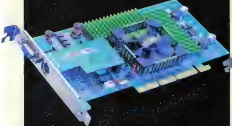
GeForce3を搭載するビデオカードは、3月中旬～下旬にかけて登場する予定となっている。本誌が発売されるころには、すでに市場に搭載製品が出回っていることと思われる。

現在判明しているGeForce3搭載製品としては、エルザジャパンが発売するGLADIAC 920、ギルモの3D Prophet III、エム・エス・アイ コンピュータ ジャパンのStarForce 822などがあり、そのほかにもASUSTeK Computer社やLeadtek Research社などのメーカーから搭載製品の発売が予定されている。

それぞれの製品の仕様は、基本的にリファレンスカードに準じたものとなるようだ。搭載されるビデオメモリーの容量は64MBで、チップ上の空冷ファンに加えてビデオメモリー上にもヒートシンクが搭載される。また、出力端子としては、VGAに加えて、DVIやS-Video端子（TV-OUT）などが用意されている。

気になる販売価格だが、アメリカの市場価格で$499前後が予定されているようだ。しかし、日本での販売価格は7万円前後になることが予想される。この価格は、これまでのハイエンドビデオカードと比べてもかなり高価な部類に入る。GeForce3の描画能力や機能を考えると納得できなくもないが、当初はGeForce3の性能を最大限に引き出すアプリケーションやゲームがほとんどないことを考えると、やや手を出しづらいかもしれない。もちろん、将来はDirectX 8ベースのアプリケーションが増え、GeForce3がゲームマシンにとって必須のビデオカードになることはまず間違いないと考えられるが、各メーカーからの製品が出そろい、対応ゲームが増えた段階で購入を検討する、というのがベストではないだろうか。

エルザジャパン
GLADIAC 920

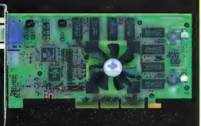


このGLADIAC 920のパッケージには、GeForce3に最適化されたジャイアンツ シチズンカブト（英語版）だけでなく、イマジニアの日本語版を2,980円で購入できるクーポン券も同梱される

ギルモ
3D Prophet III

ギルモの特徴であるブルーの基盤を使った3D Prophet III。S-Video端子のみならずDVI端子も標準装備となっている

エム・エス・アイ コンピュータ ジャパン
StarForce 822



アメリカで正式発表が行われた直後に、一部のショップの店頭では、このStarForce 822のデモが行われ、ユーザーを驚かせていた

MSN Gaming Zone 定点観測

Gamer's BATTLE

AGE of EMPIRES II The CONQUERORS EXPANSION

AoEシリーズの歴史とマルチプレイの魅力を考える

「Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光臨」が発売されてから早くも半年が経過した。さまざまな戦術が極められつつある一方で、これからマルチプレイデビューを果たそうという初心者も増加しているようだ。これほど息の長い作品は、リアルタイム戦略シミュレーションの中でも珍しい。今回は少し趣向を変えて、Age of Empiresシリーズの持つ魅力について考えてみよう。

リアルタイム戦略シミュレーション Age of Empiresシリーズとは

「Age of Empires」(以下、AoE)が発売されたのは、今から約3年前の1997年12月。その当時、リアルタイム戦略シミュレーションというジャンルはあまり注目されておらず、ターン制のシミュレーションの方が数多くリリースされていた。AoEが人気を集めるようになり始めたのは、「Age of Empires拡張パック：The Rise of Rome」(以下、RoR)のリリース後からである。新たな機能の追加により操作性が向上し、格段にプレイしやすくなったRoRの登場によって、リアルタイム戦略シミュレーションは広くプレイされるようになったのだ。

リアルタイム戦略シミュレーションの特徴は、ターン制のシミュレーションでは味わえないスピーディーな展開と、迅速な判断力が求められる点にある。しかし、最も大きな魅力は、白熱したマルチプレイが楽しめることだろう。ネットワークを介した対人戦では、劣勢を奇策によって盛り返し勝利をもぎ取ることができたり、同盟プレイヤーとの巧みな連携が可能であったりと、コンピューター相手では味わえない楽しさがあるのだ。そのため、マルチプレイに魅了されたプレイヤーが多数出現し、インターネット上では見知らぬ者同士が友好を深めていった。そして、毎晩のように仲間内で戦術を練り、対戦を繰り返し、プレイスキルの向上を目指すという高度な楽しみ方が生まれたのである。

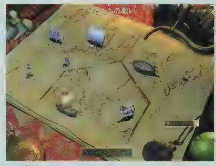
ユニット間の強弱のバランスが絶妙で、突出した強さを持つユニットがない。うまく部隊を編成することで、ユニットの能力を超えた戦い方もできるのだ

ネットワークゲーム初心者でも簡単にマルチプレイが楽しめる

RoRの発売からさらに1年後、基本的なゲームシステムはそのままに、大幅な機能の拡充と、新ユニットの追加がなされた「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」(以下、AoK)がリリースされた。AoKでは、ユニットの優劣関係と、時代ごとの特徴がさらにはっきりと区分されている。初心者が手軽に入り込める、より分かりやすいゲームシステムになったほか、資源の獲得方法が多様化したことや、戦局によって最適な進化のタイミングが変化することなど、シンプルさの裏には高いゲーム性も隠されている。そのため、操作に慣れた上級者同士のマルチプレイでは、緊迫した駆け引きが楽しめるのだ。

AoEシリーズには、初心者でもマルチプレイに足を踏み入れやすい環境が整っていることも見逃せない。MSN Gaming ZoneやオープンなIRCチャンネルには、さまざまなレベルのプレイヤーが集まっているので、比較的簡単に、同程度の実力を持つ者同士がマルチプレイを始めることができるのだ。また、製品が完全に日本語化されていることも、プレイヤー数がいまだに増え続けている理由の一つだろう。ヘルプが日本語で表示され、日本語でチャットができることは、英語を敬遠しがちなプレイヤーに対しての大きなアドバンテージである。

このような背景とプレイ環境を持つAoEシリーズは、現在最もプレイヤー数が多いリアルタイム戦略シミュレーションだ。ネットワークゲームプレイヤーだけでなく、パソコンゲームプレイヤー数の増加にも大きく貢献した作品であるといえるだろう。



史実を基にしたストーリーをたどっていくキャンペーンシナリオは、どれも高い完成度を誇っている

MSN Gaming Zoneでは、日夜熱いマルチプレイが繰り広げられている。接続するためのクライアントソフトは無料で配布されており、サーバー接続料もかからない

Information

開発元	：Ensemble Studios社
発売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 東京：03-5454-2300 大阪：06-6425-6995
発売時期	：発売中

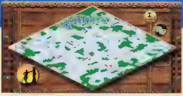
©2001 Microsoft Corporation. All rights reserved.

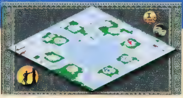
GROUND

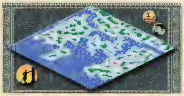
公式追加マップ解説

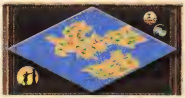
Ensemble Studios社のホームページ上で配布されている公式マップには、AIスクリプトの枠を超えたさまざまなアイデアや試みが盛り込まれている。今回紹介するマップの一つであるES@The Unknownは、コンピューターとの対戦には向かず、マルチプレイでこそ楽しめるマップである。

ES@The Unknown







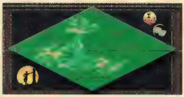


ES@The Unknownは、地形がランダムに作成される風変わりなマップだ。ゲームタイプの"ランダムマップ"と異なる点は、ランダムマップが既存の数マップの中から一つが選択されるのに対して、ES@The Unknownはゲーム開始時にマップが自動生成されることだ。とはいえ、その作成パターンは無限ではなく、大きく数種類に分けることができる。中には"アラビア"に似たものなども存在するが、マップ全域にわたって凹凸が加えられるなど、まったく同一にはならないように工夫されている。

初期資源の量は通常と変わらないが、採取用資源の配置と量は作られるマップによって異なってくる。深い森よりもさらに多くの森林で覆い尽くされたマップや、逆にほとんど木材を調達できないようなマップもある。総じて、金と石は少なめに設定されているようなので、あまり派手な戦闘は楽しめないだろう。少ない資源を有効に活用して、コツコツと自軍を有利な立場に導いていくような戦術が求められるのだ。

このマップはマルチプレイ専用であると考えていい。なぜなら、マップのほとんど全域が海洋となり、建物を展開できる土地が別の島になっているような地形が生成された場合、AIスクリプトでは対処できずに自滅してしまう可能性があるからだ。

ゲームスタート後、ある程度索敵してからでないと、どのようなマップ構成になっているかが分かりづらいため、既存のマップをプレイし尽くした上級者同士のマルチプレイに使うと面白い。普段以上にしっかりと偵察をして、戦闘ポイントと防御ポイントを見極めることができないと苦戦するだろう。ちなみに、ゲームの勝利条件からは聖なる箱に関係する部分を省いておくことをお勧めする。なぜなら、聖なる箱が一つしか存在しないマップが出現することがあり、あっという間にゲームが終了してしまいかねないからだ。

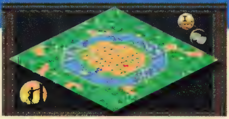


陸地でつながっていない島の多いマップとなってしまったら、各種育成所を敵がいる島に順次建設していこう。輸送船で町の人を数人移動させ、敵に見つからないように陸地の端に建設すると良い

初期設定	
木	200
食料	200
金	100
石	200
町の人	3
斥候(イーグルウォリア)	1

ES@ShipWreck

初期設定	
木	200
食料	200
金	100
石	200
町の人	3
斥候(イーグルウォリア)	1



ES@ShipWreckは、激しいバトルロイヤルを楽しむことができるマップだ。マップ中央に大きな島が配され、その外側は川によって囲まれている。川の大部分は浅瀬となっているので、簡単に移動することができるが、建物は建設できない。各プレイヤーのスタート地点は中央の島に集中しており、お互いの間に距離がないため、壁による防御はあまり意味がない点に注意。つまり、このマップでは、序盤から戦闘が活発に繰り広げられることになるのだ。

ゲームスタート時の資源量は普通で、川には魚群が多数用意されている。また、羊や七面鳥といった手軽な食料も豊富なので、それらを使っていかに速く進化できるかが重要なポイントとなる。金や石などの資源は、川の外周に用意されているため、部隊を中央に集結させつつ、資源採取のために陣地は外側へ展開させていくというのが基本的な流れとなるだろう。

主戦場は中央の島となるが、外周部で資源の採取に当たっている町の人を守るのも怠ってはいけない。無防備だと少数の戦闘ユニットによって壊滅的なダメージを受けてしまうからだ。ES@ShipWreckは、塔や壁をうまく設置しながら資源採取を行い、同時に中央部での激しい戦闘もこなさなければならない忙しいマップなのだ。さらに、中央で頑張るだけでなく、序盤から重要な施設を川の外周に設置し、ゲーム中盤で拠点を移動してしまう作戦も考えられる。このような戦術の多様性も持ち合わせているため、このマップは上級者向けのものであるといえるだろう。

ES@ShipWreckは、前線を築きづらいマップなので、このように本陣の周辺に戦力が密集しやすい。プレイヤー間にあまり距離がないので、爆破工作兵が活躍できるマップだ

Blizzard from Far East

「DIABLO Ⅱ」のいちばんの魅力は何かと聞かれれば、だれもが「アイテム探し」と答えるだろう。今回は、理想の装備を追い求める際に、どういった点に着目すればよいかを詳しく解説する。入手するのが極めて困難な最高級のレアアイテムも紹介するので、すべてのDIABLO Ⅱプレイヤー必見の内容である。

文／川崎政一郎(ピーシーナッツ)

いつかは揃(そろ)えたい! DIABLO Ⅱの究極装備

至高のレアアイテムを手に入れろ

「DIABLO Ⅱ」には非常に多くのアイテムが登場するが、アイテム選びで基本となるのは、名称が青色で表示された“マジックアイテム”である。これは、ベースアイテムに特殊効果であるPREFIXとSUFFIXが1個ずつ付随したもので、これらの要素がバランス良くまとまっていないと役に立たないのだ。実際の冒険で得られる確率は高く、いちばん身近なアイテムだといえる。

しかし、われわれ冒険者が本当に探し求めているのは、“レアアイテム”だ。これには最大で各3個ずつのPREFIXとSUFFIXが付き、たいていのマジックアイテムよりもはるかに高い性能を持つ。

ただし、レアアイテムの出現率は非常に低く、一つのActを隅々まで探し回ってもだいたい1、2個出れば良い方である。しかも、ベースアイテムや計6個のPREFIXとSUFFIXのすべてが最高級のものとなると、絶望的と言えるほど出現率は低い。このあたりが、発売してすでに半年以上が経過したゲームでも、アイテムコレクターの煩悩を日々刺激し続けているゆえんだろう。実際のところ、すべてのアイテムを究極のものでそろえているキャラクターは、全Realmの中でもひと握りではないだろうか。

個性的な特殊効果に着目せよ

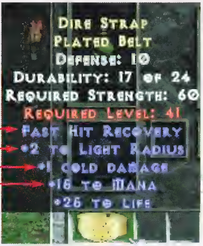
ユニークアイテムは、実際には役に立たないものが大半を占めるが、まれに素晴らしい特殊効果を持っているものがある。また、一見役に立たないように見えても、一部のスキルや、特定の装備と組み合わせることによって優れた効果を発揮するものは多い。個性的なユニークアイテムを見つけた場合は、捨ててしまう前に、それを生かせる可能性があるかどうかよく考えてみよう。実際にやってみると分かるが、アクの強いユニークアイテムの欠点を補うために、ほかの装備を整えて、戦い方を追求することは非常に面白いのだ。

DIABLO Ⅱでは、どちらかというとクラスごとに王道と言われるスキルやアイテム構成が決まっていて、そこから少しでも逸脱してしまうと、まったく使えないキャラクターに成り下がる危険性がある。キャラクターの個性を追求するタイプのプレイヤーは、この点について残念に思っているかもしれない(筆者もその中の1人であった)。しかし、今回の記事を執筆していく上で、少し印象が変わった。DIABLO Ⅱにはまだまだ可能性が残されている。とことんゲームを楽しもうとする姿勢さえあれば、改善できる余地はいくらでもあるのだ。

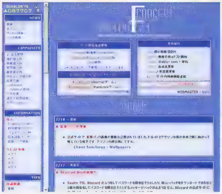
残念ながら、本連載は今回で終了となるが、DIABLO Ⅱの魅力については余すところなく紹介してきたつもりである。これからは読者の方がご自身で、自分なりの楽しみ方を模索していただきたい。

それでは、優れた性質を持つさまざまなアイテムの効果を、各部位ごとに解説しよう。まだ見ぬ究極の装備を獲得するための指針となれば幸いである。

このキャラクターのように、自分が完全に納得できるところまで育成するには、長い時間を要する。ただし、自分のキャラクターには向かない最高級のレアアイテムを入手してしまうと、それを生かすためだけに新キャラクターを作成したくなる衝動に駆られる



画面のレアアイテムの効果を分類すると、このようになる。ちなみに、レアアイテムの冒頭に付く名称(この場合は“Dire Strap”)は、効果と関連性はない



DIABLO Ⅱプレイヤーにとっては定番のホームページ“Diablor”(http://www.diablor.com)。情報の量や質、フレンドリーな掲示板、どれを取ってもだれもが国内一と認める内容だ。このサイトは今後もぜひ参考にしてほしい

Information

開発元:	Blizzard Entertainment社
発売元:	株式会社カプコン
問い合わせ先:	カプコンPCサポートセンター 052-760-0335
価格:	8,800円(日本語版は9,800円)

© 2000 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo, Blizzard Entertainment and Battle.net are trademarks or registered trademarks of Havas Interactive Inc. and/or its wholly owned subsidiaries in the U.S. and/or other countries.

究極のアイテムに必要な効果教えます

DIABLOⅡで究極のアイテムを獲得するには、どういった効果に着目すればよいのかを、各部位別に解説していこう。なお、重要な効果に関しては表にまとめたので、ぜひ参考にしてほしい。

Weapon

基本値の2倍以上になるトータルダメージを狙え

直接攻撃を行うキャラクターの場合、武器(Weapon)に関してはダメージ値が最も重要である。そのことを踏まえた上でレアアイテムの組み合わせを考えると、“ダメージと命中率上昇”“ダメージ上昇”という二つの効果はぜひとも欲しい。これらの効果が最良の状態で重なると、最大で+200%のダメージが得られる。極端な例を挙げると、Lanceの基本ダメージは27〜114なので、ダメージ値が最大で81〜342に化ける可能性もあるのだ(ただし、これは理想論で入手率は限りなくゼロに近い)。理想のダメージ値の目安としては、さまざまな効果を含めた最大ダメージがトータルで基本値の2倍以上あれば一級品、そのほかに良質な効果が付随すれば一生ものといった感じで考えるといい。

なお、BarbarianのWhirlwindや、PaladinのChargeといった、武器の速度に関係なく効果を発揮するスキルをよく使うキャラクターであれば、“攻撃速度上昇”という効果は無視して構わない。ただし、通常攻撃を主体とするキャラクターや、弓に特化したAmazonの場合は、これはのどから手が出るほど欲しい効果だ。また、Paladinであれば、この効果が発揮された状態でZealを使うとかなり強力である。ほかの装備もこの効果が付いたアイテムで固めて、Fanaticism(武器の攻撃速度を高めるAura)を使うと、すさまじい速さで攻撃を繰り出すのだ。これは一見の価値がある。

“装備条件の軽減”と“ライフ/マナ吸収”に注目せよ

上位のベースアイテムでは、装備条件がStrengthとDexterity(以下、DEX)に関してかなり高く設定されている。しかし、弓以外の武器については、ダメージ計算にDEXは関係しないという点に注目してほしい。武器に“装備条件を軽減する”効果があれば、その分のボーナスポイントをVitalityなどに割り振ることができるので、この効果は意外と重要なのだ。DEXが低いと武器の命中率は若干落ちるが、キャラクターレベルを上げることで最終的には補うことができる。もし、装備条件を軽減できる完ぺきな武器を見つけることができれば、DEXを最低限に抑えたキャラクターを新規に作成するという方法を選択してもいいくらいだ。

そのほかの効果に関しては、武器以外のアイテムに付随しても同様の効果を発揮するので、優先すべきほどではない。なお、“ライフ/マナ吸収”の効果を持つアイテムを複数装備していれば、それぞれの効果が重複するので、できるだけ多く持っているといいだろう。“冷気ダメージ”の効果は、装備の中のどれかに1ポイントあればじゅうぶんだ。

弓系で最も優れたベースアイテムはGothic Bow(ダメージが10〜50)で、この弓は最高に近いアイテムといってよい。これに各スキルの“ダメージ増幅”効果が加わると、実際に敵に与えるダメージはすさまじくなる

逆に、アイテムに付随していると不便な効果もある。“ノックバック(敵がのけぞる)”効果や“敵を逃走させる”効果があると、攻撃するたびに敵が後退したり逃げたりするので、直接攻撃を行うキャラクターが戦闘する際のテンポが悪くなってしまうのだ。ダメージ値などの性能は完ぺきに近くても、このように邪魔な効果が付いてしまうと、使いこなすのは難しくなるだろう。

トータルダメージが基本値の2倍以上あっても、元となるベースアイテムのダメージ値が高くなければ価値は低い。このアイテムのダメージ上昇率はPolearm系では最高に近いが、これでも一級品のLanceには見劣りする

Sword系のベースアイテムでは、Executioner Swordが24-40(片手時)と最も高いダメージを持っている。つまり、このレアアイテムのダメージ修正値はとんでもなく高いのだ。武器に関しては、高性能のベースアイテムに高いダメージ修正値が付くだけでじゅうぶんである

重要な効果

PREFIXの効果	ダメージと命中率上昇/ダメージ上昇/全スキルレベル上昇
SUFFIXの効果	攻撃速度上昇/ライフ吸収/マナ吸収/追加ダメージ/冷気ダメージ/装備条件軽減

DIABLO Ⅱでは、ある一定以上(最大ライフ値の約1/12)のダメージを与えると、敵がのけぞるようになっているが、毒ダメージが付くとのけぞらなくなる。間接攻撃を行うキャラクターは注意しよう

今回、レアアイテムの画面を撮影する際、Lionel氏に協力していただきました。この場を借りてお礼を申し上げます

Helm

Helm(兜)では、ユニークアイテムの"Tarnhelm"が非常に優れているので、たいていのレアアイテムはこれに劣ってしまう。Helmのレアアイテムを選択するのであれば、抵抗力を補えるものにしよう。

重要な効果

PREFIXの効果	マナ上昇／各抵抗力上昇／DEF上昇
SUFFIXの効果	装備条件軽減／ライフ上昇

アイテムの中には、"敵を逃走させる"効果を持つものがある。Helmのユニークアイテム"Coif of Glory"には、"敵を盲目にする"効果があるので、装備していれば敵を動けなくすることができる(画面の丸い灯りが足止めした状態を示す)

Amulet

全スキルを上昇させる効果は、武器以外ではAmulet(アミュレット)にしか付随しないので、非常に重要である。しかも、全スキルを+2レベル上昇させるAmuletを入手するには、Hellのディアブロを倒す以外に方法がない(ギャンブルを除く)。

また、"全抵抗力を上昇させる"効果は、Ringに付随した場合は上昇率が一律15%だが、Amuletの場合は15~30%と高くなっている。Amuletは、最高級のレアアイテムを得るのが武器と並んで最も難しい部類に属するといえる。

この素晴らしい効果の数々を見てほしい。これほどのアイテムを手に入れるころには、何度も何度も殺されるディアブロに対して、憐れみの気持ちさえ抱くかもしれない……

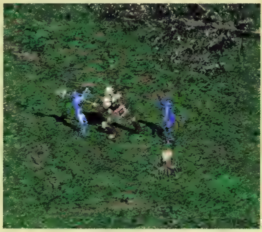
重要な効果

PREFIXの効果	全スキル上昇／全抵抗力上昇／各抵抗力上昇／マナ上昇
SUFFIXの効果	詠唱速度上昇／ライフ吸収／マナ吸収／ライフ上昇／マナ上昇

Armor

Armor(鎧)に関しては、実際のところDefense(以下、DEF)の効果がかなり薄れているという点に注目しよう。なぜなら、現在の仕様では、バグによってすべての敵の命中率が4倍に上昇しているからだ。そのため、Hellの終盤になると、たとえDEF 900のArmorであろうと、紙切れのようなものである。ただし、鍛え上げたBarbarianのIron Skinや、SorceressのShiver Armorと併用することで、全体のDEFは2000以上まで上昇するので、これくらいあれば少しは効果があるかもしれない。現状では、"DEFが高ければ何となく安心する"といった程度にしか考えられていないのだ。

その点を踏まえると、Armorのレアアイテムには、これといって特筆すべき効果はない。"Armorはマナ、ライフ、各抵抗力を上げて、総合的なバランスを調整するのに向いている"くらいに考えておこう。"装備条件軽減"の効果は欲しいところではあるが、上記の理由でDEFに執着する必然性があまりないので、ベースとなるArmorの種類もそれほど気にしなくてよい。移動負荷のない軽めのArmorの方が扱いやすいくらいだ。



"Iceblink"というArmorのユニークアイテムがある。これは攻撃した相手を完全に凍結させる効果を持っていて、1対1であれば一方的に攻撃し続けることができる。レベル90を超えるころになっても、このArmorを好んで使う人は多い

重要な効果

PREFIXの効果	マナ上昇／各抵抗力上昇／DEF上昇
SUFFIXの効果	装備条件軽減／ライフ上昇

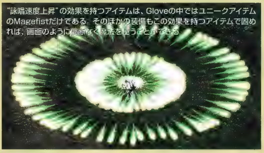
Shield

Shield(盾)については、ソケット付きのShieldにDiamondを入れたもの(全抵抗力が上昇する)、セットアイテムのSigon's Guard、"詠唱速度上昇"の効果を持つユニークアイテムWall of the Eyelessなど、レアアイテム以外で非常に優れたものがそろっている。基本的に、レアアイテムの出る幕はないといえる。

特殊な例になるが、Barbed ShieldはPaladinがSmiteを使った時のダメージが最も高い盾である。Holy ShieldやConcentrationといったスキルを極限まで高めると、Smiteで400近いダメージをたたき出すこともあるという

Gloves

Helmと同様に、Glove(籠手)の場合もユニークアイテムに強力なものがそろっている。マナの最大値が40%上昇するFrostburnと、詠唱速度を上昇させるMagefistである。魔法を主に使うキャラクターであれば、狙うべきアイテムはこの2種類しか考えられないと言い切れる。武器による攻撃がメインのキャラクターの場合は、武器以外ではGloveにしか付随しない効果"攻撃速度上昇"に注目しよう。


"詠唱速度上昇"の効果を持つアイテムは、Gloveの中ではユニークアイテムのMagefistだけである。そのほかの装備もこの効果を持つアイテムで固めれば、画面のように間断なく魔法を使うことができる

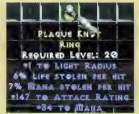
重要な効果

SUFFIXの効果	攻撃速度上昇／マジックアイテム発見率上昇

Ring

Ring(指輪)では、ユニークアイテムのThe Stone of Jordanが非常に優れており、これを超えるものとなると、"ライフとマナを吸収する"効果がぜひ欲しいところだ。両方吸収できる効果が付けば、それだけでも相当の価値がある。この効果は武器に付随する可能性もあるが、武器の選択では何よりもダメージ値を最優先しなければならない。また、武器にダメージ値以外の効果を求めても、入手できる確率は限りなく低い。実際のところ、ライフとマナを吸収する効果は、RingかAmuletで補うことになるだろう。

これ以外に表に記した効果も、あると重宝するものばかりだ。"魔法のダメージ軽減"は軽視されがちだが、例えばFirewallやディアブロが放つLightningなどで長時間にわたってダメージを受けた場合、この効果があるのとないのとでは大きな違いが出る。たとえRingではなくても、この効果をどこかの装備で持っておきたい。



"ライフとマナを共に吸収する"効果を持つアイテムは、Realm内で"Dual Leech"という通称が生まれるほど人気がある。直接攻撃のキャラクターであれば、いつかは手に入れたいレアアイテムだ。これを1個持っているだけで、生存率はまったく変わってくる

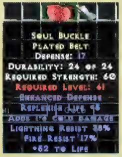
重要な効果

PREFIXの効果	マナ上昇／全抵抗力上昇／各抵抗力上昇
SUFFIXの効果	詠唱速度上昇／ライフ吸収／マナ吸収／魔法のダメージ軽減／ライフ上昇／マナ上昇

Belt

Belt(ベルト)では、何はともあれポーションを収納できるスロットが四つ用意されたものを選択したい。それ以外の注意点としては、各抵抗力を上昇させるのに優れているものを選べばよい。

ゲームを進める上で抵抗力を上げていくには優先順位があり、すべてが同列というわけではない。Lightning EnchantedとMultiple Shotの両方を兼ね備えたユニークモンスターを思い出してほしい。この強敵と戦うためだけでも、Lightning Resistanceは常に最高値に近い状態にしておきたい。それ以外は、もちろん高いにこしたことはないが、キャラクターのタイプによって違ってくる。おおまかにいうと、優先度はLightning Resistance＞Fire Resistance＞Cold Resistance＞Poison Resistanceといった順番になる。Poison Resistanceに関しては、敵からライフを吸収できるキャラクターであれば、毒ダメージをほぼ相殺することができる。



重要な効果

PREFIXの効果	各抵抗力上昇

Hellでは、キャラクターの抵抗力に−50%のペナルティーが課せられるため、4種類ある抵抗力のすべてを最大値である75%にするのは難しい。このBeltのように、特定の抵抗力に特化したものを複数持ち歩き、敵の種類に応じて装備を変更するのが有効だ

Boots

直接攻撃を行うキャラクターの場合は、敵の体力を半減させることができるユニークアイテムGoblin Toeでほぼ決まりだ。また、敵の接近を避けたいキャラクターの場合は、Boots(ブーツ)にしか付随しない"移動速度上昇"の効果に注目しよう。

前作では重要だった効果の中に、"よろめき時間を短縮"というものがあったが、DIABLO Ⅱではそれほど重要ではない。なぜなら、キャラクターがよろめく条件というのが"ライフの最大値の約1／12以上の攻撃を受けた場合"に限られるからだ。ライフの最大値を400程度まで高めておけば、よろめくこと自体がほとんどなくなるのである。

重要な効果

PREFIXの効果	スタミナ回復速度上昇／各抵抗力上昇
SUFFIXの効果	移動速度上昇／マジックアイテム発見率上昇

"マジックアイテム発見率上昇"の効果を重視するという選択肢もある。すべての装備をこの系統でそろえると、なんと最大で約+250%まで上昇するのだ。レアアイテムを取得するためには近道かもしれない

連載終了にあたって

1998年4月の月刊化から数えて35冊目となる今回の号で、DIABLOおよびBlizzard Entertainment社の作品に関連した情報をお伝えしてきた本連載も終了となります。

従量制課金のインターネットサービスプロバイダーを使ってDIABLOにのめり込んだあげく、その使用料の60万円を支払うために、DIABLO攻略本の企画を持ち込んだのが、月刊「Play Online」誌とのお付き合いの始まりでした。攻略本の企画は、1997年発行のムックVol.1に掲載された30ページに及ぶDIABLO攻略記事として掲載され、幸いにも読者の皆様から好評を得ることができました。

筆者の個人的事情から始まったとはいえ、ライターとしても大きな思い入れがあった本連載が終了するのは残念でなりません。末筆になりましたが、今までのご愛読に対しお礼を申し上げると共に、皆様のご多幸をお祈りします。

(ピーシーナッツ主筆・安井　勉)

Norrathの

本誌では特集を含め3年以上にわたってEVERQUESTの情報を掲載してきたが、残念ながら今回でその幕を閉じることとなった。しかし、冒険はまだまだ続く。今月は、Velious大陸辺境の地にあるダンジョンDragon Necropolisの話題を取り上げるほか、Velious大陸の歩き方後編をお届けしよう。　文／下村隆善

Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

中級レベルの冒険者に適したハンティングスポットガイド

「THE SCARS OF VELIOUS」で本格的な冒険を楽しむには、それに応じた高いレベルの冒険者であることが要求される。しかしながら、フィールドZoneに目を向けると、レベル30代から40代に適した絶好のハンティングスポットがいくつも存在する。ここでは先月号までで扱っていない場所をフォローしていくので、冒険の際の参考にしてもらいたい。

1 Snow Cougarキャンプ

所在地	Iceclad Ocean
対象レベル	30〜40

Iceclad Oceanの北部に生息するSnow Cougarは、レベル30代の冒険者が戦うのに適したNPCだ。このSnow Cougarが多く出現する北の島には、Antonica大陸とVelious大陸を結ぶ船が訪れる港が存在するほか、食料などを販売するGnomeの海賊の集落がある。狩りをするには都合が良い場所なので、長時間プレイできない場合や、なかなかパーティーメンバーが見つからないときに、気楽に挑戦することができる。Snow Cougarであまり経験値が得られない場合は、南側の島に生息するDire Wolfなどを狙うと良いだろう。また、クエスト好きな人は、これらのNPCから得られる何種類かの皮（Hide）を保管しておこう。Iceclad Oceanの中央の島にいるSnow Fangの一族が、その皮を使って防具を仕立ててくれるクエストを持っている。

2 Ulthorkキャンプ

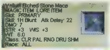
所在地	Eastern Wastes
対象レベル	35〜45

Eastern WastesはフィールドZoneであるにもかかわらず、レベル40代の冒険者にお薦めのNPCが多数生息している。最も有名なのはRy'Gorr族のOrcキャンプだが、北部に多数出現するUlthork（セイウチに似た亜人種）も見逃せない。Ulthorkには、ulthork warriorとulthork hunterという2タイプがおり、warriorの方が若干レベルが高い。レベル45ぐらいまで経験値を稼げるので、Orcキャンプが混雑しているときにはぜひ挑んでみてほしい。また、屋外のフィールドなので、SnareとDoT（継続的にダメージを与える魔法）を組み合わせた戦法や、SnareとFearを併用する戦い方も利用でき、少人数でも狩りがしやすいはずだ。

3 Tizmakキャンプ

所在地	Great Divide
対象レベル	30〜40

Great Divideの北西部に巣を持つTizmak（ミノタウルスに似た生物）は、初期のFaction設定では冒険者に対して無関心な状態である。こちらから攻撃を仕掛けないかぎり襲ってくることはないため、多くの冒険者が中立の立場を保っている。しかし、Coldain族の町Thurgadinから徒歩3分という場所にある点や、競合相手が少ないという点を踏まえると、穴場と言っても間違いではない。Tizmakにはおよそ6種類のタイプが存在するが、そのうちwarriorやshaman、augur、championなどが比較的レベルが低く、spiritcallerやfurious tizmak warroirなどが若干高い。巣の中には無尽蔵と思えるほどのTizmakがいるため、経験値が主な目的ならば候補地の一つとして頭に入れておいてもらいたい。



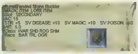
街角から

EVERQUEST定点観測

4 Frost Giantキャンプ

所在地	Great Divide
対象レベル	35～60

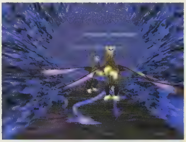
Great Divideの北東部から南東部はFrost Giantの勢力下となっている。この一帯に出現するFrost Giantは3種類程度しかいないが、レベル55を超える冒険者であっても経験値が得られることがある。彼らFrost Giantの本拠地であるKael Drakkalを攻めるだけのじゅうぶんな時間がないとき、あるいはパーティーメンバーが不足しているときに挑んでみてはどうだろうか(Frost Giantと敵対するかどうかはプレイヤーの判断に任せることとする)。レベル30代後半から40代の冒険者にはfrost giant scoutやdrakkel dire wolfが適しており、レベル40代中盤からはfrost giant berserker、レベル50以上ならfrost giant eliteが狙い目だ。



5 Holgreshキャンプ

所在地	Wakening Land
対象レベル	40～45

Wakening LandにいるHolgreshという猿に似た生物は、レベル34～39の新呪文を持っていることで知られている。ただし、Wakening Landにおける狩りのやり方は選択したFactionや信仰によって大きく難易度が変わるので、注意が必要だ。まず、ClawsofVeeshanのFactionが低い冒険者は、Zoneの南東部にいるDragon(Wuoshi)に襲われる危険性がある。また、Tunareに関連したNPCが多数いるため、Innoruukなどを信仰する冒険者は気軽に歩き回ることができない。さらに、Frost Giantに対するFactionが低い場合は、Kael Drakkalの通過もやっかいである。狩りを安全に行うための条件はかなり厳しいが、Holgresh自体はさほど強くない。自力で新呪文を手に入れるつもりなら、一度はチャレンジしてみてほしい。Zone内をさまよっているものもいるが、多くは南西部の洞くつ(座標−3355、2030)に生息している。



6 Suit of Sentient Armorキャンプ

所在地	Wakening Land
対象レベル	50～55

Wakening Landの北部には、Suit of Sentient Armorという、よろいをまとった亡霊のいる場所が2ヵ所ある(座標1326、−3040／1688、−2320)。このNPCのレベルは42～46前後で、レベル50前後のパーティーやレベル55以上の少数の冒険者に適している。倒してもFactionの変動がなく、SHDの防具やクエスト用の宝石を持っていることがあるため、隠れた人気キャンプスポットとなっている。戦闘の際には、NPC同士が反応して一斉に襲われることがないよう注意しよう。およそレベル56以上の冒険者であれば容易に単体を連れ出すことができるが、それ以下の場合はHarmonyの呪文やFeign Deathのスキルなどを活用した方が無難だ。また、少数で戦う場合は、周囲をうろつくPantherなどにも気を付けたい。

7 Wyvernキャンプ

所在地	Cobalt Scar
対象レベル	45～50代前半

辺境の地Cobalt Scarには、万人向けといえるNPCが非常に少ない。海岸沿いの西にいるBultharは出現数が少ないし、海底に潜むHaunted Seachestは引っ張り出すのに非常に手間が掛かる。ただし、Dragonと敵対することを選んだ冒険者には、無数にいるWyvernが絶好の獲物となる(まれにクエスト用の宝石を持っていることがある)。Wyvernはレベル40前後のNPCで、Cobalt Scarの南側の高地に多数生息している。戦うならば、Skyshrine付近かOthmirのいる海岸辺りに陣を構え、そこまで連れ出してくると良い。その際に注意しなければならないのは、cobalt drakeという高地を巡回しているNPCだ。一説にはバグではないかといわれているが、このcobalt drakeは一撃で600前後のダメージを与えるブレスを放ってくる。ブレスは範囲内にいる者すべてに効果を及ぼすため、移動中のほかの冒険者に迷惑を掛けてしまわないよう留意してほしい。

Velious大陸ダンジョンガイド Dragon Necropolis

Dragon Necropolisは、Velious大陸の奥地に存在する高レベル冒険者向けダンジョンだ。まだまだ訪れる人は少ないが、背景となっている物語や、トラップなどの内部の仕掛けが非常に面白いので、ぜひ一度挑戦してみてほしい。

DNPには[illegible]まな[illegible]を受け[illegible]の魔法や[illegible]よるダメー[illegible]このDragon[illegible]物が出現することもある。[illegible]

Dragon Necropolis内部の派閥

Paebala	Ratman(善) リーダーはNeb
対 ⇕ 立	
Chetari	Ratman(悪) リーダーはVaniki
対 ⇕ 立	
Zlandicar	Dragon(異端者)

抗争を続けるRatmanたちが巣くうDragonの墓場

Dragon Necropolis(以下、DNP)は、その名が示すとおりDragonたちの墓場である。廃墟と化した建物が内部に点在しているほか、至る所にDragonの骨が埋まっており、不気味な雰囲気を醸し出している。構造的には、Zone入り口から続く広大な地表部と、その地下に張り巡らされた迷路状の洞くつの、二つの部分に大別できる。

広大な地表部には、クモの姿をしたphase spiderが多数うろついている。このphase Spiderはレベル50前後のNPCで、冒険者をランダムにテレポートさせる特殊攻撃が厄介だ。レベル55程度のパーティーならじゅうぶん倒せる程度の強さなのだが、この特殊攻撃で別の場所に飛ばされてしまうと、トラップを発動させてしまったり、別のphase spiderを呼び寄せてしまったりすることがある。

一方の地下洞くつのエリアは、Ratman(ネズミの姿をした亜人種)の営巣地となっている。このRatmanは、"Paebala"と"Chetari"という二つの派閥に分かれているのが大きな特徴である。Paebalaを倒せばChetariのFactionが上がり、Chetariを倒すとPaebalaのFacitonが上がる。つまり、Velious大陸ではおなじみの、Factionによる対立構造がDNP内部にも設定されているというわけだ(左の図を参照)。どちらに味方するかはプレイヤーの自由だが、一般的にはPaebalaが善、Chetariが悪とされている。実際のところ、Paebalaは出現数も少ないので、戦闘を楽しむならやはりChetariを倒すのがお勧めだ。

当然だが、PaebalaとChetariは異なる場所に出没する。PaebalaはZone入り口から比較的近い場所にある鉄の扉から続く地下洞くつに、Chetariは入り口から右沿いに進んだ先の洞くつにいる。Chetariの場合、10種類以上のバリエーションがあり、レベルも50弱から58程度と幅広い。再出現までの時間が非常に短いことと、Mesmemizeの呪文が効かないケースもあるということが、基本的な注意点である(ダンジョンThe Holeのように、同種のNPCであっても寝かせられる場合と、そうでない場合がある)。

phase spiderと戦っている場面。見にくいかもしれないが、背後にある鉄の扉はクリックすると開く仕組みで、Paebalaサイトの入り口となっている

Dragon Necropolisへの道のりと諸注意

DNPの入り口は、Western Wastes南西の谷間にある。DNPに行くためには最低でも三つのZoneを通過する必要があり、それぞれの場所において注意すべき事柄がいくつもある。具体的な注意点は下の図を参照してもらうとして、事前準備の段階で考慮してほしい諸条件をまとめておこう。

まず、Siren's Grottoを通過するため、最低でもレベル57以上のDRUかWIZが必須となる。これは、Zone内テレポートの呪文が使用できないと、Siren's Grottoを抜けるだけで大冒険となってしまうからだ。また、事前にメンバー全員がCobalt Scarへのグループゲート呪文を利用することになるため、Tooth of the Cobalt Scarを取っておく必要がある。以上の2点はWestern Wastesへ行くための最低条件だが、DNPへ向かうにはさらに二つの条件が加わる。

一つは、DNPに仕掛けられたトラップを解除する人が必要になることである。Sense TrapやDisarm Trapのスキルが使用できるのはBRDかROGだけだが、少なくとも1人はこれらのスキルに長けた冒険者が必要だ。また、移動の最中やDNPの探索中に死亡して死体回収不能となってしまった場合に備え、NECがパーティーにいた方が都合が良い。推奨レベルは55以上で、初めて訪れるなら2パーティー以上がお勧めだ。バランスのとれたパーティー編成や事前準備が重要なので、くれぐれも注意してもらいたい。

Dragon Necropolisへの行き方

Cobalt Scar	
座標(1163、1577)の水中洞くつへ	Cobalt Scarへグループゲートの呪文で飛ぶ(Fangが必要) グループゲートの際、Clawsof VeeshanのFactionが低い場合は事前に透明化が必要 Zone北の水中洞くつ付近にも敵がいるので、透明化の呪文を使って移動する
Siren's Grotto	
Zone内テレポートの呪文で通過	DRUのSuccorやWIZのEvacuateの呪文が必須(レベル57以上の術者が必要) Zoneに入った直後にそのまま動かなければ、入り口の3体のNPCは襲ってこない(執筆時点)
Western Wastes	
座標(-2867、426)の転送装置へ	Western Wastesは基本的に透明化の呪文を使って移動する Clawsof VeeshanのFactionが低い場合は、さらに透明化の呪文を見破るDragonにも注意が必要 移動の際はSpirt of WolfとLevitateの使用を推奨、襲われた場合は戦わずにDNPに走り込んだ方が無難
Dragon Necropolis	

DNPへの入り口を守るかのように鎮座しているドラゴン、Klandicar。Kunark大陸のTrakanonより強いとうわさされているが、透明化の呪文が通用することが救いだ。背後に映っている4本の柱が転送装置で、これをクリックするとDNPに入ることができる

邪竜Zlandicarと かつてKunarkで名をはせたJaled Darの亡霊

PaebalaならNeb、ChetariならVanikiといった具合に、二つの派閥には指導者がいる。ただし、Chetariは、Zlandicarという名のDragonが影の支配者であるようだ。筆者自身はZlandicarと戦ったことはないのだが、うわさでは7パーティー前後の冒険者でもなかなか勝てないらしい(その巣はChetariサイドの洞くつの深部にある)。

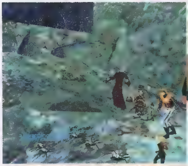
なぜDragonの墓場にZlandicarがいるのか、また、時折Zone全体に響き渡る亡霊Dragon(Jaled Dar`s shade)の声は一体何なのか? これはゲームプレイには直接関係ないことだが、その背後にあるストーリーを知っていると冒険がちょっぴり面白くなるのも確かである。筆者の推論も若干含まれるが、そのいきさつを説明してみよう。

亡霊として登場するJaled Darとは、かつてRing of Scaleのリーダーであったdragonだ。彼はDragon対Iksarの大戦争のさなか、Sebilis帝国の第4皇帝Ganakと戦い、相打ちになった。Ganakが亡霊と化しているのと同じく(Old Sebilisへのかぎを与えてくれるあの亡霊だ)、このJaled Darの亡霊もSleeper's Tomb(高レベル冒険者向けの未解明Zone)へのかぎを渡してくれるクエストNPCである。かつての英雄が現在は共に亡霊となっているというあたり、妙な哀愁を感じさせずにはいられない。

このJaled Darの亡霊は、時折意味深な言葉を発する。一つは、「わが友Trakanonよ、おまえは私を裏切った!」というメッセージだ。TrakanonがIksar族とDragon族が戦争を開始するきっかけを作ったことを指すのか、あるいはさらに裏があるのか、非常に興味深い部分である。また、「Harla! Phara! ここは寒い……とても暗い……」というメッセージからは、Dragonの一族の血縁関係も見えてくる。Harla DarはWestern Wastesに、一方のPhara DarはVeeshan's PeekにいるDragonのことだ。

そして、この"Dar"の血と因縁が深そうなのがZlandicarである。Zlandicarは何らかの理由によってClaws of Veeshanから追放されたといわれている。おそらく、ZlandicarはFraka Darという同胞を殺した罪に問われたのではないだろうか(Zlandicarを倒して得られるFrakadar's Talismanを、Harla Darに手渡すというクエストが存在する)。

Jaled DarはSleeper's Tombとも深く関係しており、そのなぞは尽きない。この続きはぜひ読者の皆さん自身で体験し、楽しんでもらいたい。



トン[illegible]が突如発生することがある[illegible]Trapでは発見[illegible]きない。この[illegible]HPは少ないもののレベルが高いので余力がある場合は良い経験値となる。しかし、多数の[illegible]

Chetariサイトを本格的に攻めるなら、3パーティーは必要になるだろう。RatmanやCarrion Batなどレベル50以上のNPCが多数うろついているため、1パーティーではなかなか奥へ進めない

マジックアイテムライブラリー

DNPで得られるアイテムは、高レベルダンジョンにふさわしい性能を持っている。Lanceをはじめ、新たに追加された外観を持つアイテムが多いのも魅力的である。また、2月のパッチ以降はクエスト用の宝石も得られるようになった。

装飾が凝っている上、細長いシルエットが特徴的なHoned Velium War Lance。使いこなすには2H Piercingのスキルが必要になる

Pulsing Goo
MAGIC ITEM LORE ITEM NO DROP
Slot: PRIMARY
Charges: 1
Effect: Resuscitate
WT: 0.0
Class: ALL
Race: ALL

Cnetari Wardstaff
MAGIC ITEM LORE ITEM
Slot PRIMARY
Skill 2H Blunt Atk Delay: 40
DMG 22 AC 5
STR +2 DEX +6 STA +3 CHA +8
WIS +1 INT +14 AGI +2 HP +15
MANA +10 SV FIRE +3 SV DISEASE +8 SV COLD +12
SV MAGIC +7 SV POISON +11
Effect Knockback
WT 8.5
Class CLR DRU SHM NEC WIZ MAG ENC

Flayed Paebala Leggings
MAGIC ITEM LORE ITEM NO DROP
Slot: LEGS
AC 15
INT. +6 HP: +20 MANA: +20 SV DISEASE +20
WT 2.0
Class: WAR CLR PAL RNG SHD DRU MNK BRD ROG SHM NEC
Race: ALL

Etched Velium Battlehammer
MAGIC ITEM LORE ITEM
Slot: PRIMARY SECONDARY
Skill: 1H Blunt Atk Delay: 20
DMG: 11
WT: 3.5
Class: WAR CLR PAL RNG SHD DRU MNK BRD ROG SHM
Race: ALL

Phase Spider Carapace
MAGIC ITEM LORE ITEM
Slot CHEST
AC 28
STR: +6 DEX: +5 STA: +9 CHA: +6
WIS. +6 INT: +7 AGI: +8 HP: +25
SV FIRE: -3 SV DISEASE: -4 SV COLD: +5 SV MAGIC: +8
SV POISON +8
WT 5.0
Class WAR CLR PAL RNG SHD MNK BRD ROG SHM
Race ALL

Honed Velium War Lance
MAGIC ITEM LORE ITEM
Slot: PRIMARY
Skill: 2H Piercing Atk Delay: 40
DMG: 32
WT: 6.5
Class: WAR PAL SHD
Race: ALL

Chelaki Tail
MAGIC ITEM LORE ITEM NO DROP
Slot: PRIMARY SECONDARY
Skill: 1H Slashing Atk Delay: 19
DMG: 9
Effect: Strong Disease
WT: 3.5
Class: WAR PAL RNG SHD BRD ROG
Race: ALL

Willsapper
MAGIC ITEM LORE ITEM NO DROP
Slot PRIMARY
Skill Piercing Atk Delay 20
DMG 13 AC: 5
Effect Energy Sap
WT 1.9
Class WAR PAL RNG SHD BRD ROG SHM NEC WIZ MAG ENC
Race ALL

Play Online流 Velious大陸の歩き方

~後編~

Dragon、Dwarf、Giantの3大勢力が拮抗するVelious大陸。どの勢力に荷担するかはプレイヤーの自由であり、その理由も多種多様であろう。ここでは先月号に引き続き、筆者らが実際にたどった道を一例として紹介する。選択の際の判断材料になれば幸いである。

Dragonと親しくなり Temple of Veeshanを訪問する

Velious大陸は、Norrath各地に生息するDragonたちの故郷である。Dragonの姿をじっくりと見たい(そして、倒したい)と考える冒険者は多く、筆者らも例外ではない。先月号でお伝えしたとおり、筆者とその仲間はThurgadinを拠点にFrost Giantと戦い、Dragonに対するFactionを高めていった。そしてついに、Dragonたちの勢力下にあるWestern Wastesへと足を踏み入れたのである。

Western Wastesは広大な雪原地帯で、優に20を超えるDragonが生息している。また、Dragon以外にも強力なWyvern、Drake、Mammoth、Wolfなどがうろついているため、非常に危険なZoneとなっている。現在は一部修正されているが、当初はClawsofVeeshanのFactionが高くても、WyvernやDrakeが無差別に攻撃を加えてきた。もちろん、反撃して倒せばClawsofVeeshanのFactionを失うし、近くにDragonがいる場合にはそちらからも攻撃されてしまう。そのため、探索には常に透明化の呪文や呪歌を必要とした。

Western Wastesでは、座礁したGnomeの船を発見したり、色や形の異なる雄大なDragonの姿を鑑賞したりして、しばしの時を過ごした。また、さらにここから足を延ばし、ダンジョンDragon Necropolisや、Dragonたちの総本山ともいえるTemple of Veeshanも訪れてみた。

Temple of Veeshanは、Kael DrakkalやSkyshrineに似て、さまざまな役割を担うZoneである。内部には多数のDragonやDrakeたちがひしめいているが、Factionの状態次第では攻撃されることはないし、クエストを授かることもできる。ただ、ClawsofVeeshanのFactionが高くても、立ち入ることが許されるのはごくわずかなエリアでしかない(Zoneの入り口付近にある三叉路から左側の部分のみ)。このZoneでのクエストを遂行し、GuardianofVeeshanなどのマイナーなFactionを高めない限り、奥へは進めないというのがもっぱらのうわさである。

[illegible]emple of Veeshan内部の様子　観光する場合、[illegible]ofVeeshanに対する良好なFactionが最低限[illegible]。ただし、それで安全が保証されるわけではな[illegible]細心の注意を払って行動してもらいたい

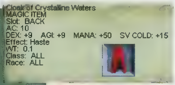
Sk[illegible]hrineの内部は予想以上に広く、レベル40~60までの幅広い層の冒険者に適した狩[illegible]なる。幸か不[illegible]か、筆者らが深部へ訪れた時は、ほかの冒険者の手によってLord [illegible]は[illegible]。D[illegible]agonの像のわきに控えるhuge golem sentryが見えたら、[illegible]と[illegible]の先である

Factionの問題に悩みながら Skyshrineを探検

Western Wastes周辺の探索を終えたことで、新たな選択の時を迎えた。Sleeper's TombやPlane of Mischiefを除けば、Velious大陸の大半のZoneを巡ってその内部を確認することができたからだ。

実際のところ、その後の方針についてはなかなか決まらなかった。「純粋に戦闘を楽しめれば良い」「どの勢力に付いた方が優れたアイテムが得られるか検討すべき」「大手ギルドの動向を見て、異なる道を歩んだ方がやりやすい」など、さまざまな意見が出された。ただ、筆者を含め多くの仲間が、Western Wastesに無数にいるDragonたちとの戦闘に引かれてしまったのは確かである。また、Frost Giantだけを戦闘の対象としたのではつまらないという点でも一致していた。

Dragonたちと敵対することを念頭に、次に行ったのはSkyshrine深部の探索である。Skyshrineの深部は、Kael Drakkalと同じく透明化の呪文を見破るNPCが多数おり、死体の回収が難しい(Factionの低い冒険者から/consetコマンドを受けて死体を移動させると、その人も襲われてしまう)。また、Skyshrineの主であるLord Yelinakのいる最深部へ行くには、トラップとしてテレポーターの仕掛けられた迷路が難所として存在する。そこで、ClawsofVeeshan



奇怪な外観を持つKelorek`Darだが、倒すとYelinakとClawsofVeeshanのFactionが下がる. Hasteの効果を持つCloak of Crystaline watersなど、8個(呪文を含む)のアイテムを落とす特別なNPCで、Cobalt Scarの海の主といった存在だ

のFactionを失う前に、Skyshrineの奥をのぞいてこうとしたわけだ。

このころは、Cobalt Scarの海に現れるKelorek'Dar退治に一喜一憂していた時期でもある。Kelorek'DarはチョウチンアンコウにたDragonで、Iceclad OceanのLodizalと同じく、実際の時間で数日に1回しか出現しない。優れたHaste効果を持つCloakを落とすことがあるため、筆者も暇を見つけては、Trackingのスキルを持つキャラクターを使って張り込んだ。ちなみに、初期のKelorek'Darはレベル60近い冒険者なら2パーティーで倒せるくらいの強さだった。その後、残念ながらパッチによってパワーアップしてしまったらしく、簡単には倒せなくなったと聞いている。

Western WastesでDragonたちとの戦いを楽しむ

Dragonたちと戦うと決めてからは、Skyshrine、Dragon Necropolis、Western Wastesが主な冒険の場となった。中でも、Western WastesのDragon狩りはスリルがあって非常に面白い。特に注意すべき点をここで少しだけ説明しておこう。

Western Wastesに登場するDragonはレベル50代前半から60以上で、強さにかなり幅がある。弱い部類であれば1パーティーで倒すことも可能だが、レベル55以上の2〜3パーティーで挑むことをお勧めする。

Dragonには、固定タイプと巡回タイプがいる。厄介なのは、Gateの呪文を使用する巡回タイプのDragonだ。Gateで逃げられると、広大な雪原のどこかに冒険者たちが次々と召喚されるので、全滅はほぼ確定である。これを避けるには、比較的安全な場所に拠点を構え、レベルが低めのDragonをおびき寄せて戦うか、透明化の呪文を使い、固定タイプの根城に強襲をかけるしかない。どちらにせよ、戦闘中にほかのDragonが加わると、非常に熱い戦いとなる。

現在は、Western Wastesで得られるアイテムもそろってきたので、次のステップを模索中だ。Thurgadinのクエストで得られる防具のためにしばらくはKael Drakkalを攻めることになりそうだが、Plane of Growthへの侵攻も話題に上がっている。従来の異世界とは違い、Factionにかかわる問題がある(High ElfやWood Elfなどは、ここで殺りくを行うと故郷でお尋ね者となってしまう)ため、なかなか話が進まなかったのだが、Evil系の種族やAgnostic(無信仰)の人々で討伐に行くことになっている。

はてさて、今回をもって本連載は終了となる。1999年の3月号から、EVERQUESTについてあれこれ書き散らかしてきたわけだが、数えてみればなんと170ページにも及ぶ量となった(本誌1冊分)。これはひとえにEVERQUESTというゲームの奥の深さを示すものだが、それでもまだ書き足りないというのが本音である。直接的あるいは間接的に力となってくれたMithaniel Marrサーバーのプレイヤー諸氏、愛読してくれたすべてのEQプレイヤーに、あらためて感謝したい。

マジックアイテムライブラリー

Skyshrine編

SkyshrineはDragonの町でもあるが、通常のダンジョンと同様に豊富なアイテムが用意されている。Wakening LandとCobalt Scarの往来に利用するエリアでは、Sentryシリーズの防具(Chain)とGuardianシリーズの防具(Plate)が手に入る。Cobalt Scarへの転送装置から奥は、NPCのレベルに応じてさまざまなアイテムがランダムに手に入る仕組みのようだ(まったく違うNPCから同じアイテムが手に入ることがある)。Skyshrineのアイテムは性能が極端で、ごみ同然のものと、Kunark大陸ではなかなかお目に掛かれないような優れたものが混在している。

クラス制限のないGuardian Robeと、新グラフィックとなるBrightwood Spearを装備した際の外観

Elder's Earring
MAGIC ITEM LORE ITEM
Slot EAR
WIS +7 MANA +25
WT 0.1
Class ALL
Race ALL

Xiaan Mask
MAGIC ITEM LORE ITEM NO DROP
Slot FACE
AC 12
CHA +6 WIS +6 INT +6 SV FIRE +5
SV DISEASE +5 SV COLD +5 SV POISON +5
WT 0.4
Class NEC WIZ MAG ENC
Race ALL

Lath Dninor
MAGIC ITEM LORE ITEM
Slot PRIMARY SECONDARY
Skill Piercing Atk Delay 23
DMG 12
STR +5 AGI +3 SV COLD +8 SV MAGIC +8
WT 1.0 Range 40
Class WAR RNG SHD BRD ROG NEC WIZ MAG ENC
Race ALL

Skyfury Scimitar
MAGIC ITEM LORE ITEM
Slot PRIMARY SECONDARY
Skill 1H Slashing Atk Delay 23
DMG 13
WIS +8 MANA +35 SV COLD +7 SV MAGIC +7
WT 5.0
Class WAR PAL RNG SHD DRU BRD ROG
Race ALL

Guardian Leggings
MAGIC ITEM LORE ITEM NO DROP
Slot LEGS
AC 12
STR +4 CHA +5 WIS +4 HP +15
SV FIRE +15 SV COLD +15 SV MAGIC +5
WT 4.0
Class WAR CLR PAL SHD BRD
Race HUM BAR ERU ELF HIE DEF HEF DWF TRL OGR HFL GNM

Brightwood Spear
MAGIC ITEM LORE ITEM
Slot PRIMARY
Skill Piercing Atk Delay 24
DMG 9
STR +5 AGI +4
WT 1.5
Class WAR RNG SHD BRD ROG
Race ALL

Charred Black Staff
MAGIC ITEM LORE ITEM NO DROP
Slot PRIMARY
Skill 1H Blunt Atk Delay 25
DMG 10
INT +13 MANA +15 SV FIRE +5 SV DISEASE +3
SV COLD +3 SV MAGIC +5 SV POISON +3
Effect Shield of Flame
WT 6.0
Class NEC WIZ MAG ENC
Race ALL

Guardian Robe
MAGIC ITEM LORE ITEM NO DROP
Slot CHEST
AC 12
STA +5 INT +8 MANA +45 SV FIRE +8
SV MAGIC +8
WT 0.0
Class ALL
Race ALL

マジックアイテムライブラリー

Western Wastes編

Western WastesのDragonからは、ネックレス(Talisman)やDragonシリーズの防具、呪文などが手に入る(まれに、クエストアイテムや武器のたぐいも得られる)。ネックレスは能力値や抵抗力が一律に上がる優れたアイテムで、Kunark大陸で得られるNecklace of Superiorityの上位に相当する品もある。また、緑色のChainの外観をしたDragonシリーズの防具は品質に違いがあり、Worked/Reinforced/Heavy/Peerless/Matchlessの5段階(Matchlessが最も性能が良い)となっている。職業によってその評価は異なるだろうが、魅力的なパーツがいくつも存在するのは確かだ。

Matchless Dragonhorn Boots
MAGIC ITEM LORE ITEM
Slot FEET
AC 19
AGI +11 SV MAGIC +7
WT 2.5
Class WAR CLR PAL RNG SHD BRD ROG SHM
Race ALL

Matchless Dragonhorn Bracers
MAGIC ITEM
Slot WRIST
AC 15
CHA +8 WIS +12
WT 1.8
Class WAR CLR PAL RNG SHD BRD ROG SHM
Race ALL

Reinforced Dragonleg Breeches
MAGIC ITEM LORE ITEM
Slot LEGS
AC 22
DEX +9 STA +5
WT 4.2
Class WAR CLR PAL RNG SHD BRD ROG SHM
Race ALL

Exquisite Velium Warsword
MAGIC ITEM LORE ITEM
Slot PRIMARY SECONDARY
Skill 1H Slashing Atk Delay 21
DMG 12
WT 2.5
Class WAR PAL RNG SHD BRD ROG
Race ALL

Karkona's Talisman
MAGIC ITEM LORE ITEM NO DROP
Slot NECK
AC 7
STR +6 DEX +6 STA +6 CHA +6
WIS +6 INT +6 AGI +6 HP +30
MANA +30 SV FIRE +6 SV DISEASE +6 SV COLD +6
SV MAGIC +6 SV POISON +6
WT 0.5
Class ALL
Race ALL

久しぶりに訪れたレインガルドは世界破滅の直前だった

こういうのをやじ馬根性というのでしょうか？

国産オンラインRPGとして注目された「レインガルド」ですが、私は本誌にベータ版のレビューを寄稿して以来ごぶさたでした。こういうコミュニティー型のゲームって、毎日アクセスして友達とメール交換しまくって、ログオフした後の余韻も楽しみたいじゃありませんか。しかし、こちらは毎日締め切りに追われる身。月の半分はゲームどころじゃないわけで……。けれども、なんとなくレインガルドのホームページをのぞいてみたら、ショッキングなニュースが一面トップじゃありませんか！

“ギガスフィア暴走!! チェルキオに避難命令!”

砂漠の中央にあった、ギガスフィアを取り巻く強大なエネルギー“フレアドライバー”なるものがどんどん大きくなっているため、砂漠の町“チェルキオ”の住民に避難命令が出たそうです。なんということでしょう! 記事を読んでいるうちに、どうしてもそのフレアドライバーを見たくなってしまいました。よし、早速“ザイレン”※へ出発だ。

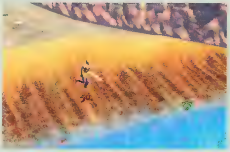
なんと、時すでに遅し。すでにチェルキオはフレアドライバーに飲み込まれていた。NPCたちに話を聞くと、被害の大きさが伝わってくる

え、チェルキアは滅亡!?

というわけで、ザイレンの首都“クアドラート”にあるホテルの一室から出た私は、さっそくロビーで情報収集。さすがにロビーの人たちも今回の事件に不安げです。NPCだと分かっていても、なんだかかわいそう。しかし、東京生まれ3代目でやっと一族初の江戸っ子となった私は、火事とけんかが大好きなわけで、すぐにでもチェルキオに行きたくてうずうずしています。ありったけのアイテムを持ってホテルを出たまではいいものの、どっちへ行っていいのか分かりません。クアドラートの南にチェルキオから逃げて来た人がいたので、多分こっちだろうと南へ。しかし、モンスターも雑魚ばかりで平和そのもの。それじゃあ北だと走っていけば、町は屈強なモンスターがうろついているため、慌てて逃げ帰りました。その後、マップの存在を思い出したので、F6キーで地図を表示してみました。リストにあるチェルキオを指定すると……、なんと、東にある隣町でした。

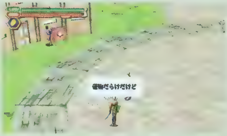
チェルキオからの難民を発見。避難民とクアドラート市民の間で、確執が生まれつつある。なんとかしてあげたいのだが……

チェルキオに向かって歩き始めると、途中には強そうなモンスターがうろうろしてします。でも、こちらが走っている限り逃げられました。そして、砂漠にたどり着くと……おおおっ! これはすごい。そこには、砂漠の砂が吸い寄せられて出来た黒い壁があるじゃないですか。私を吸い込みそうな勢いです。その黒い壁の向こうには、痺れそうなほど青く光ったエネルギー体が確かに見えます。近寄ると、ぐああっ! 毎秒50ポイントのダメージ!! 恐るべしフレアドライバー。



クアドラートの東で、うわさのフレアドライバーに遭遇した。ものすごくデカい。そして伸縮を繰り返しながら、さらに大きくなっているのだ、本誌発売までにクアドラートに到達しそうだ

クアドラートのすぐそばまで迫っているということは、チェルキオはもう壊滅でしょうね。小松左京の小説“首都喪失”を思い出してしまいました。一体なぜ、こんなことが起こったのでしょうか。取りあえず、クアドラートへ戻り、住民への聞き込みをしてみると、ザイレン研究所が何か秘密を知っているとのこと。うーむ、経験値を稼いでフレアドライバーを阻止したら、英雄になれるかもしれない……ということで、レインガルドに滞在して、この事件のいきさつを見届けようと思います。



クアドラードで知り合ったセラピーさん。フレアドライバーのそばには強いモンスターがうようよいて、この町にも侵入している。この現象は、先週の土日に起こったらしいと教えてくれた。いろいろとアドバイスしてくれてありがとう!

フレアドライバーの南側を見に行くことにした。なんと、モンスターはフレアドライバーに接触しても、ダメージを受けないようだ、自然現象ではなく、作為的なエネルギー暴走のような気がするのだが、なぞは解明されていない。ザイレン研究所を探して情報を得ようと思う

※ザイレン
　レインガルドにある六つの国家のうちの一つで、商業が盛んである。

Information	
開発元	：株式会社カプコン
発売元	：株式会社宝島ワンダーネット
問い合わせ先	：株式会社宝島ワンダーネット E-mail contact@rayngard.com
価格	：4,980円
発売時期	：発売中

© CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED

レインガルド公式サイト
http://www.raynegard.com/

レインガルドのホームページ。ゲームに参加する時間がなくても、ここを見れば世界の動向が分かる。忙しいネットワークゲーマーにとってはうれしい配慮だ

Play Online休刊のお知らせ

1998年4月に創刊して以来、約3年にわたり月刊Play Onlineを発行してまいりましたが、今月号をもちまして休刊させていただくことになりました。これまでのご支援、ご愛顧に深くお礼申し上げます。Play Onlineでは、ネットワークゲームの黎明期からさまざまなタイトルを取り上げ、ネットワークゲームの真の面白さを読者の皆様に伝えられるよう、スタッフ一同努力をしてまいりました。その一方で、ネットワークゲームという新しい分野を扱った雑誌であるため、現実の世界、そしてネットの世界で多数の方に支えられていたのも事実です。まさにネットワークが存在したからこそ、成り立っていた雑誌なのです。休刊のお知らせを耳にした多数の読者の方から、はがき、BBS等でPlay Onlineに対するさまざまな応援メッセージをいただきました。これらの貴重なご意見すべてに目を通し、今後の企画に反映させていくつもりです。

本当に有難うございました。

Play Online編集部一同

COLIN McRAE RALLY 2.0を快適にプレイするための動作環境を検証する

今回取り上げるのは、World Rally Championshipという世界的に有名なレースを題材としたゲーム「COLIN McRAE RALLY 2.0」。ゲームとしての面白さもさることながら、グラフィックの美しさにおいても評判の高い作品だ。このタイトルを楽しむために必要なマシンスペックを検証する。　文／角田一美

COLIN McRAE RALLY 2.0	
開発元	:Codemaster社
発売元	:イマジニア株式会社
問い合わせ先	:イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	:8,800円
発売時期	:発売中

プレイを開始する前にグラフィックオプションを変更する

今回も必要動作環境に近いマシン（CPU／Pentium II 266MHz、ビデオカード／Riva TNT）と推奨動作環境に近いマシン（CPU／Pentium III 500MHz、ビデオカード／GeForce2 MX）の2台を用意して、快適にプレイできるマシンスペックおよびグラフィックオプションの設定方法を検証した。メモリーは両マシン共に128MBを搭載し、OSなどそのほかの環境はまったく同じものだ。

「COLIN McRAE RALLY 2.0」（以下、CMR2）は、デフォルトの状態ではほとんどのグラフィックオプションが“Off”や“Low”になっているため、ゲームを始める前に、好みやマシン性能に合わせて自分の手で設定を変更する必要がある。当然ながら、描画のクオリティーとゲームのパフォーマンスのバランスを考えつつ、設定するのが望ましい。

必要動作環境

CPU	Pentium 233MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	8MB以上のビデオメモリーを搭載したDirect3D対応ビデオカード

推奨動作環境

CPU	Pentium III 500MHz以上
メモリー	128MB以上
ビデオ	32MB以上のビデオメモリーを搭載したDirect3D対応ビデオカード

CMR2のグラフィックオプション

❶ Environment Map
環境マッピングの種類を“Off（環境マッピングを使用しない）”“Standard”“Bump”“Cubic”の中から選択する。

❷ Shadow Map
木や人の影を描画するかどうかの設定。

❸ Graphic Card
現在使用しているビデオカードの名前が表示されている。

❹ Display Mode
解像度と色数を設定する。

❺ Mip Map
Mipmapの方法を“Trilinear”“Bilinear”“Off”から選択する。“Off”にするとフィルタが適用されず、処理が軽くなる代わりに、描画が粗くなる。

❻ Draw Distance
どのくらい遠くまで背景を描画するかの設定。

❼ Detail…
選択するとさらに設定項目が現れる。
・Effect Detail
土煙や巻きあがる埃などのエフェクトをどこまで細かく描画するかを設定する。
・Track Detail
走行するコースをどこまで精密に描画するかを決める。
・Car Detail
車体をどこまで細かく描画するか決定する。

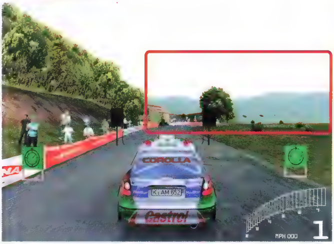
パフォーマンスに影響の大きい項目は“Environment Map”と“Draw Distance”

まずはPentium III 500MHz+GeForce2 MXマシンでテストを行った。その結果、解像度以外のグラフィックオプション設定項目の中で、パフォーマンスに大きく影響を与えるのは“Environment Map”と“Draw Distance”の二つであることが分かった。

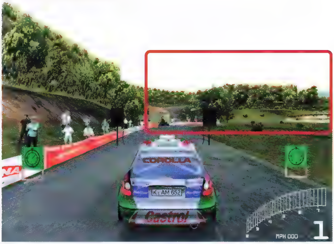
“Enviromental Map”は、“Standard”を選択しても、“Off”を選択した時と比べ、パフォーマンスに大きな変化はない。しかし、周囲の風景が車体へ映り込む効果を可能にする“Cubic”を選ぶと、パフォーマンスは体感で50%程度低くなってしまう。

“Draw Distance”は、解像度640×480ドット、32ビットカラー設定時で“6”、1024×768ドット、16ビット

Draw Distance "1"



Draw Distance "10"



“Draw Distance”の値を上げると、パフォーマンスが低下する。だからといって低くし過ぎるとコースの先が見えず、プレイしにくくなる

カラー設定時で“3”程度に抑えておかなければ、快適にプレイするのが難しい。

“Display Mode”つまり解像度は、1024×768ドット、16ビットカラーまではよかったのだが、1024×768ドット、32ビットカラーにした時点で急にパフォーマンスが落ちた。640×480ドット、32ビットカラー設定時に比べ、3分の2ほどのフレームレートになるようだ。

検証の結果、CMR2が快適にプレイできる設定はPentium III 500MHz＋GeForce2 MXマシンでは、“Environment Map”は“Standard”、“Draw Distance”は“3”、“Display Mode”は“1024×768×16bit”となった（好みにより、解像度を下げて“Draw Distance”を上げてもよい）。そのほかの項目は、すべて高いクオリティーを選択しても問題はない。つまり、“Mip Map”は“Trilinear”、“Shadow Map”は“On”、“Effect Detail”“Track Detail”“Car Detail”はすべて“High”を選択する。

一方、低スペックのPentium II 266MHz＋Riva TNTマシンでは、以上の結果を踏まえて“Enviromental Map”は“Standard”、“Shadow Map”は“On”、“Mip Map”は“Bilinear”を選択……と、パフォーマンスへの影響が低い項目だけを変更する（ちなみに、Riva TNTはCubic Environment Mappingに対応していないため、“Environment Map”で“Cubic”を選択することはできない）。残りの設定はデフォルトのまま、つまり解像度は“640×480×16bit”、“Draw Distance”は“2”、“Effect Detail”“Track Detail”“Car Detail”はすべて“Low”にしておく。この設定ならば、大幅にパフォーマンスが下がることはない。ただし、Pentium II 266MHz＋Riva TNTマシンの場合、すべての項目を最低レベルに設定したところで、シングル走行時のフレームレートは25fps程度。上記のとおりに設定すると、フレームレートは2〜3fps落ちることになる。ほかの多くのタイトルと同じように、CMR2においても必要動作環境は“快適に動作する環境”とは違うようだ。

レース中の天候やゲームモードによってパフォーマンスは大きく変わる

グラフィックオプション以外にも、パフォーマンスを下げる要因がある。その一つは天候だ。CMR2では、天候の変化がリアルに表現されている。これが“Bright（晴天）”であれば問題はないのだが、“Snow Shower（降雪）”や“Drizzle（霧雨）”などの場合、描画が複雑になるため、全体のパフォーマンスが下がってしまうのだ。

さらに、ゲームモードの影響も大きい。当然ながら、一画面の中で描画されるオブジェクトの数が多いほど、フレームレートは低下する。そのため、“Arcade”モードで複数の車と同時に走行する場合は、“Rally”モードなどのシングル走行に比べて、大幅にパフォーマンスが低下する。ほかのプレイヤーとレースを楽しむ場合、グラフィックオプションの設定で、“Detail…”や“Draw Distance”などのクオリティーを下げておいた方がいい。

高解像度テクスチャーを利用した美しい車体はCMR2の売りの一つ。御覧のように“High”の設定では細かな文字までくっきりと表示される

Car Detail “High”

Car Detail “Low”

Cubic Environment Mappingとは

CMR2では、描画処理にCubic Environment Mapping（キューブ環境マッピング）という技法が採用されている。オブジェクトの表面が非常に美しくなるこの技術について簡単に説明しよう。

3D描画のための基本的な作業の一つは“ポリゴン図形にテクスチャーを張り付ける”ことだ。例えば、直方体のポリゴンにれんが模様の画像を張り付ければ“れんがの塀”が出来上がる。このような作業のことをTexture Mapping、あるいは単にMappingと呼ぶ。Environment Mapping（環境マッピング）とは、このTexture Mappingを応用して背景を物体に映り込ませるための技法である。具体的には、金属やガラス面などを持つ物体に、周りの景色を映り込ませることによって、物体のツヤツヤ感を表現することができる。

従来、Environment MappingにはSphere Mapping（球状マッピング）という技法が使われており、背景が物体に映り込んでいるように見せるためには、魚眼レンズをのぞいたときのような、映り込み専用のゆがんだテクスチャーを用意する必要があった。この方法だと、視点が変わるたびに、映り込み専用の画像を再計算して生成する必要があるため、リアルタイムに変化する映り込みを高速に描画することは難しかった。Cubic Environment Mappingは、背景画像の形状を六面体（キューブ）にすることで、背景画像の再計算の手間を軽減させる技術だ。これを使えば、視点の変化が一定範囲内である場合、映り込み用のテクスチャーを新しく生成する必要がない。その結果、マシンへの負担が軽減され、物体への映り込みが簡単に処理できるというわけだ。

なお、Cubic Environment Mappingをサポートしているのは、NVIDIA社のGeForceシリーズとATIテクノロジーズのRADEONである。同効果は、OpenGLの拡張機能として以前から用意されていたほか、DirectX 7.0からサポートされるようになった。

車体の右側は“Environment Map”が“Cubic”の状態、左側は“Off”の状態だ。ガラスやボディーの質感が向上し、車体に風景が映り込んでいるのが分かる。実際のプレイでは、この映り込みがリアルタイムで変化するため、見栄えに大きな差が生まれる

MASCHINEN KRIEGER
Act.22

Kow '01 To be continued

MASCHINEN KRIEGER バンドデシネが単行本になって登場!!

本誌Play Onlineの1999年8月号から2001年5月号にかけて、合計22回にわたって掲載されたMASCHINEN KRIEGERバンドデシネが、1冊の本になって発売されることが決定した。現在、2001年初夏の発売を目指して編集作業が進められている。掲載されたものをそのまま収録するのではなく、横山宏氏の監修の下で再構成が行われ、より細密で迫力のあるシーンを満喫できるようになる予定だ。この単行本に関する詳細な情報は、雑誌「モデルグラフィックス」誌上でお伝えする予定なので、ファンの方はそちらもチェックしてほしい。

横山宏氏の手により、MASCHINEN KRIEGERバンドデシネに再び魂が込められる。一度掲載されたものとはまた違った作品に仕上がるのは間違いない

MASCHINEN KRIEGERの魅力

[illegible]に回復しつつある地球を舞台に、地球を支配下に置こうとする恒星間国家シュトラール共和国と、独立を掲げて[illegible]る。これがMASCHINEN KRIEGERの世界だ。人間くさいドラマと、ミリタリー色あふれるメカニックの数々が、[illegible]

MASCHINEN KRIEGERの作品としての歴史は古く、漫画やアニメーション、ゲームなどのデザインに強い影響を与えてきた。その人気は日本国内だけにとどまらず、海外からも映画化の誘いが来るほど高い評価を受けている。も[illegible]模型雑誌に連載されて[illegible]た。その斬新なセンスは圧倒的な支持を受け、日東科学によって市販キット化が行われ、円谷制作のオリジナルビデオやパソコンゲームまでもが発売されたのである。

連載の終了後、新たなメディアでの展開もなく、長らく息を潜めていたわけが、1998年に「MA.K. Zdv3000 MASCHINEN KRIEGER」と名を変えて復活。市販キットの再版も行われる一方、『モデルグラフィックス』誌上で立体作品が続々と発表され、弊誌掲載のバンドデシネと共にファンから熱烈な支持を受けている。

月刊モデルグラフィックス

■毎月24日発売　■定価：780円（税込み）

ミリタリーものからキャラクターものまで、プラモデルを各ジャンルにわたってきめ細かく解説し、最新の製品情報も網羅したこだわりの総合模型雑誌。MASCHINEN KRIEGERに関するあらゆる出来事を扱った連載記事「月刊シュトラール通信」が掲載されているので、横山作品のファンはこちらも要チェックだ。

単行本でどう変わる!? MASCHINEN KRIEGERバンドデシネ

POINT 1 弊誌に掲載された作品の中から20話を厳選して収録。横山氏による入念なチェックにより、ほぼすべてのイラストに修整の手が入る。さらに、描き下ろしイラストもあり!

POINT 2 各話を再構成し、ページ数も拡大。狭い枠の中に押し込められていた1コマ1コマが、より凄みを増して読者に迫る

POINT 3 総ページ数96。ハードカバーの装丁はMASCHINEN KRIEGERの市販キットのパッケージを手掛けた今井邦孝氏によるデザインで、コレクションとしての魅力もたっぷり

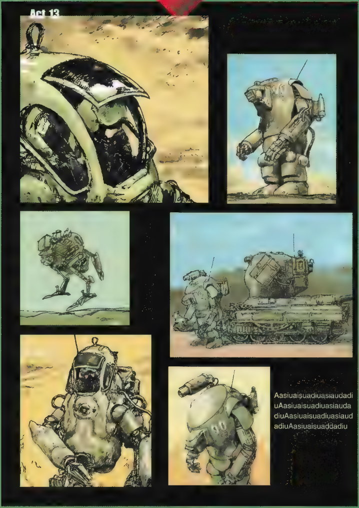
POINT 4 関係者が語るMASCHINEN KRIEGERの作品内容と時代背景の解説を収録。誕生のいきさつから業界に与えた影響まで、1982年当時にかかわったスタッフならではの秘話を公開

バンドデシネとは?

少ないページ数の中、クオリティーの高い美麗なイラストで壮大なストーリーを語り、抑制された演出で展開していくコミック、それがバンドデシネだ。もともと、フランス語圏で読み継がれていた芸術性の高い様式で、その歴史は古い。日本では絵本として知られているエルジェ作の『タンタンの冒険旅行』シリーズも、バンドデシネの古典の一つである。最も有名なバンドデシネ作家としては、大友克洋氏など多くの日本人漫画家に影響を与えたメビウスが挙げられる。台詞や解説文を排除し、視覚のみの効果で読者に訴えかけていくという試みが結実した横山宏氏の集大成を、まとめて読めるようになる日は近い。

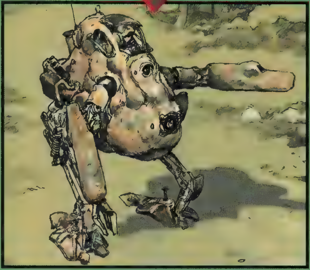
再構成されたAct.13を一例として紹介しよう。連載時は2ページに押し込まれていた各コマが3ページにわたって展開され、カットされていた部分も完全収録されている。また、難解過ぎると思われる部分には簡単な解説を挿入し、MASCHINEN KRIEGERの世界をより分かりやすくしている。

MASCHINEN KRIEGER
バンドデシネ単行本



Play Online 2000年8月号

当然ながら、各コマは徹底的に修整の筆が加えられている。マーキングやディテールが描き直されているほか、全面的に筆が入れられ、このように色合いがまったく変わってしまったコマも存在する。すべては、横山氏のとことんまでこだわる姿勢の現れだ。



MASCHINEN KRIEGER: THE GAME PROJECT

第18回
開発ディレクターからのメッセージ

先月号にて、マシーネンクリーガー（通称、MaK）のゲーム開発が正式にスタートしたことを伝えることができた。今回は、本連載の最終回ということもあり、ディレクターとして開発を指揮していく石塚雅也氏に、ゲーム開発を始めた経緯や今後の展望などについて語ってもらった。

ファンとして納得できるゲームになってほしかった

原作者の横山宏氏と初めてMaKのゲームの話をしたのは、2000年の夏だった。当時、新しいゲームプロジェクトを立ち上げようとしていた私は、以前よりファンとして憧れていた横山氏にアートワークを依頼したいと考えていた。そんな時、知人からテニス合宿に行こうと誘われたのだが、その合宿に横山氏が参加することを知り、二つ返事でOKをした。

合宿先の河口湖へ向かう横山氏の青いメルセデスに同乗させてもらい、少々緊張しながら「先生、Play Online誌で連載中のゲームプロジェクトは進んでいますか？」と質問してみた。すると、「それがなかなかうまく進まないんだよね」という答えが返ってきた。

漫画や小説のゲーム化という話はよくあるが、成功している例は決して多くない。MaKのファンの1人として、MaKに対してあまり理解や思い入れのない会社が開発を担当して、納得できないゲームになってほしくないと思っていた私は、「もし開発が決まっていないのなら、私の会社でやらせてください」と提案してみた。すると、横山氏から「やってよ、やって！」という言葉が返ってきた。

合宿の帰り、別れ際に「先ほどのMaKゲーム開発の話、ホントに進めていいのでしょうか？」と念のためにもう一度聞いてみると、「いいよ、検討してみてよ」という返事をもらうことができた。それからおよそ半年の準備期間を経て、正式に開発をスタートさせることになったのである。

プロジェクトを成功させるための三つのステップ

MaKの魅力的な世界をゲームという具体的な形にするに当たって、三つのステップが必要だと考えている。最初のステップは、"ゲームの基本コンセプト作り"だ。高田氏の執筆したこのMASCHINEN KRIEGER THE GAME PROJECTの連載記事をベースに、技術検証と並行して基本コンセプトをまとめていくのだが、連載の中で技術的な検証がされているため、今のところ大きな問題もなく順調に進んでいる。それと同時に、プロトタイプの制作にも着手している。想定しているような仕組みが実現できるか、実際にテストしながら技術的に検証しようというわけだ。一般に、こういった開発初期段階での実験や検証がゲームの面白さや完成度を大きく左右するといわれている。本プロジェクトについては、最低でも1年はこの期間に当てたいと考えている。

次のステップでは、プロトタイプを基にルールの詳細を決定しながら、実際のゲーム開発を行っていく。3Dのゲームエンジンの開発も、このステップで行うことになるだろう。「クスタフがどのぐらいのスピードで移動できるか」「どこまで腕を可動させることが可能か」「SAFSの中は意外と狭いんだ！」など、実際にプレイしないと見えてこない部分を[illegible]していきながら、横山氏やMaKファンの持つイメージに近づけ、さらにゲームとして気持ち良いと思える動きやスピードを見つけ出していかなければならない。

最後のステップでは、実際にテストプレイヤーにプレイしてもらいながら、ゲームバランスの調整をする。サーバーの開発もこの時期に行われるだろう。

開発のスケジュールよりも、ゲーム内容の完成度を高めることを優先したいので、発売時期などについての具体的な目標はまだ決まっていない。しかし、MaKファンの方々に納得してもらった上で、ネットワークゲームとしてゲームファンの方に存分に楽しんでもらえる内容に仕上がるよう、がんばっていきたい。（ディレクター・石塚雅也）

自身、横山氏の作品の熱烈なファンでもあり、このプロジェクトにかける並々ならぬ意気込みを感じさせるディレクター・石塚雅也氏

連載を終了するに当たって筆者から一言

この連載を執筆してきた立場として、3Dシューティングタイプのゲームの開発がマス・プロダクションのラインに乗ったという報告が、連載の最後に間に合ったことをうれしく思う。現在、プロトタイプの開発はすでに始まっており、徐々に形になりつつある。開発コンセプトの基本部分も出来上がっているので、本連載を読んでいてくださった皆さんに、いずれ公開したいと考えている。今後の開発の過程などについて、どのような形でお知らせするかは検討中だが、何らかの形で必ず報告することを約束する。取りあえず、MaK The Game Project掲示板をチェックしてみてほしい。（高田　学）

[illegible]

「私ならMaKをこんなゲームにしてみたい」「私ならMaKをこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、このプロジェクト用に設置したMaK The Game Project掲示板でお知らせください。開発の際の参考にさせていただきます。

MaK The Game Project掲示板
（http://www.kkuda.co.jp/netgame/bbs/minibbs.cgi）

さらに、3Dシューティングタイプのゲームプロジェクトと同時に、筆者は独自でMaKネットワーク対戦型シミュレーションゲームを開発していく予定です。開発の過程は、ホームページで逐次報告していきますので、進み具合を知りたい方は、以下のホームページにアクセスしてください。

MaK The Game Project Simulation Game
（http://www.kkuda.co.jp/netgame/index.html）

また、本誌連載のMaKバンドデシネについて詳しく知りたい方は、以下のホームページをご参照ください。

MaK B.D.マニュアル
（http://www.ceres.dti.ne.jp/~y-okuda/BD/index.html）

バカゲーキングダム

どこかB級くささの漂う スペクタクル映画のゲーム化! THE MUMMY™

硬派な誌面にひときわ目立つ、黄色いサイケデリックページへようこそ。おバカな要素を持ったゲームをすかさずチェックするこのコーナー、今回で最終回となってしまいました。担当ライターとしては悲しい限りです。唯一、好き放題書けたコーナーだったのに……。

文／三須隆弘

マミーとはママじゃなくてミイラのことですよ

最近グッときたバカゲーは、バンダイのPlayStation(以下、PS)用ゲーム「北斗の拳 世紀末救世主伝説」と、コナミのアーケードゲーム「ザ・警察官 新宿24時」。特に、新宿歌舞伎町のゲーセンでプレイするザ・警察官は、最高にエキサイティング! 逮捕逮捕一ッ、悪い犯罪者はみな逮捕(実際はどう見ても射殺)。ついでに邪魔な民間人も誤射! そして殉職! いやー、大興奮。大型筐体の前で体をクネクネ動し、足の筋肉がパンパンになって真っすぐ歩けない30歳を超えた男(自称子供の心を持った大人)ってのも、ある意味犯罪者より怖いんですけどね。

さてさて、今回紹介するゲームはコナミ発売の「THE MUMMY™」。"マミー"といっても、お母ちゃんでも甘〜いジュースでもなく、エジプトのミイラのことです。邦題が『ハムナプトラ／失われた砂漠の都』という映画と言えばお分かりでしょう。さすがに直訳した"ザ・ミイラ"っていう題名じゃ客は呼べないと考えてか、映画『インディー・ジョーンズ』シリーズっぽいロゴで『ハムナプトラ』って名前にされ、パチもんくさい雰囲気(中身はそんなことないのに)になっちゃったアレです。

ちなみに、今回私が遊んだのは海外のみでリリースされているパソコン版だけど、日本でもPS版が「ハムナプトラ 〜失われた砂漠の都〜」というタイトルでコナミから発売されてます。

ゲームを始めると、映画の映像を使った豪華なムービーが再生。昔はこういう実写の多いゲームってクソゲーと相場が決まっていたけど、最近はそうでもないみたい

ゲームの方もちょっとパチもんくさかった!?

映画そのままの壮麗なムービーからゲームは始まる。ゲームシステムは3人称視点の3Dアクションで、主人公を操作して古代遺跡を探検していく。ピラミッド内部で盗賊やミイラを2丁拳銃でバリバリ倒したり、隠れたスイッチを探したり……って、見た目もやってることも「トゥームレイダー」そのまんまって感じ。序盤から即死級のトラップ満載で、難易度が高い点までクリソツ。うわーい! ゲームの方は「トゥームレイダー」のパチもんだーい、と喜びながらプレイ(こういうの嫌いじゃない)。やり込んでみると結構しっかり作ってありました。「バカだなー」と笑えた点は、やけに豪華なムービーと、残りのライフ数(?)として主人公の顔が超リアルに表示される(ちょっと怖いっつーの)って点くらいですか。

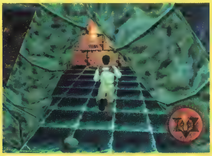
スタート時には、画面左上にライフ数として主人公のリアルな顔が表示される。これはいかがなものか。これが全部無くなるとゲームオーバー

ただ、"死んで覚えろ!"的なゲーム展開なのにその場でセーブできないのは、アクションゲームがキツいお年ごろの私にはつらかった。死んでしまうとそのステージの最初に戻されるので、何度も同じ攻略を繰り返す羽目に。

それから、操作性に難がありすぎ。デフォルトの操作設定がキーボードとマウスのみで、キー設定のカスタマイズもできず、あまつさえジョイパッドにも対応していない! 今時これはないでしょ。プレイしてて右手の小指がしばらくつりましたよ。おかげでジュース飲む時なんて、小指がキュッと上がっちゃって、誤解されちゃったり。

さらに、グラフィックもコンソールっぽい大ざっぱさで、「PS用に開発して、ついでにパソコンにも移植しました」的な雰囲気が伝わっちゃうのもちょっと悲しい。いや、PSで遊んでる分には何の文句もないんですけどね。パソコンでわざわざプレイする必要はないかも……。

あ、でもオマケとして映画の続編『THE MUMMY RUTURNS』の予告編ムービーが収録されてる点は気に入りました。アメリカでは今年の夏公開みたい。やっぱり日本じゃ『ハムナプトラ 2』になるの?



落とし穴やら沼地など、トラップも満載の問答無用なゲーム展開。ここでは左右から倒れる支柱を走ってかわす。当たればもちろん即死

突然のPlay Online誌休刊!

私はゲーム誌のライターをやっていながら、最近は仕事以外であまり日本製のゲームを遊んでいない気がする。趣味で遊ぶのはもっぱら海外製のパソコンゲームばかりだなぁ、などとボンヤリ思っていたら、なんとPlay Online誌休刊の知らせが。今までさまざまな雑誌の休刊を見てきたけど、今回は最も残念だと思いました。ともあれ、今まで締め切り守らず迷惑をかけまくってきた編集さん、すみません。お疲れ様でした。私のつたない文章に付き合ってくれた読者さんも、本当にありがとうございました。また、どこかでお会いできたら……。

バカゲー度 55%

0 50 100

"THE MUMMY" INTERACTIVE GAME © 2000 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC.™ UNIVERSAL STUDIOS. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS LICENSING INC. DEVELOPED BY REBELLION INTERACTIVE LIMITED. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY KONAMI CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. © KONAMI CORPORATION.

VIRTUAL FLIGHT

今回紹介する「RAAF Expansion Package for CFS2」は、オーストラリア軍を題材にした一風変わった「Combat Flight Simulator 2：WWⅡ Pacific Theater」のアドオンであるが、出来が非常に良い。追加機体のP-40戦闘機と、オリジナルのキャンペーン"In Defence of Australia 1942"の解説を通して、その魅力に迫る。　文／Warren大尉

手軽に手に入れられるハイクオリティーなアドオンを紹介

インターネット上には、「Combat Flight Simulator 2：WWⅡ Pacific Theater」(以下、CFS2)のアドオンが数多く出回っている。クオリティーの高いものから低いものまで多種多様であるが、いろいろ試して遊ぶのも、こういったアドオン類の楽しいところ。しかし、やはりどうせならハイクオリティーな作品で遊んでみたいという人には、今回紹介する「RAAF Expansion Package for CFS2」がお薦めだ。内容は、14ものミッションと、それらを組み合わせたキャンペーン、追加機体としてカーチスP-40戦闘機、オリジナルのP-40パネルと専用の失速警告音、さらにAI機として、G3M2"Nell"(九六式陸上攻撃機)まで出てくるというのだからすごい。しかも、気になるお値段は、なんと無料というのだからさらに驚きである。

追加されるP-40は細部まで良くできていて、CFS2に標準で付属している機体と比べても、何ら遜色の無い出来栄えである。専用のパネルも雰囲気満点だが、特筆すべきはバーチャル コックピットViewである。市販されているアドオンの追加機体ですらバーチャル コックピットの計器が動作しないものが多いのに、このP-40は、すべての計器がきちんと動作するのである。また、カウルフラップ／キャノピーの開閉機能は動作しないものの、スポイラーを作動させると、キャノピーとカウルフラップが開くというアクションをしてくれるあたりも、芸が細かくて好感が持てる。ここまで完成度の高い機体が無料で配布されていることは、ユーザー側からすれば、ありがたい限りである。

こういったアドオン類を導入する際には、ファイルをコピーしたり、書き換えたり、パソコン初心者には難しい操作がつきものである。しかし、このアドオンでは、そういった作業は一切不要。ダウンロードしたファイルを実行して、いくつかの質問に答えるだけで、インストールが完了するのだ。早速以下のホームページにアクセスして、P-40を機体リストに加えてみてはいかがだろうか。

RAAF Expansion Package for CFS2のダウンロード先
CFS2 Online!
http://cfs2.dogfighter.com/

[illegible]イッチ類をマウスでクリックして操作することも可能

P-40のバーチャル コックピット。ここまで細かく描き込まれていて、さらには、計器がしっかりと動作するというのだから感動ものである。風防枠の裏側までテクスチャーが張られていることにも注目したい

P-40はどんな戦闘機だったのか？

P-40は、軍用機好きでない方にはあまりなじみの無い機体かもしれないが、真珠湾攻撃の際に日本機を迎撃、撃墜した戦闘機といえばピンとくるのではないだろうか。太平洋戦争開戦時に、すでに旧式化が始まっていた機体にもかかわらず、水冷エンジン採用による全面投影面積の小ささ、そして機体の重さによって、急降下の速さは零戦の実に1.5～2倍近かったともいわれる。旋回能力や上昇力では零戦に勝てなかったものの、頑丈な機体と降下速度の速さ、素直な操縦性能のおかげで、旧式機とは思えないほどの戦果を挙げた。13,738機というその生産数※が、各所で活用されていたことを物語っている。

[illegible]ラップを開いたところ。普段は隠れている部分まで[illegible]とモデリングさ[illegible]

カウルフラップとキャノピーを開いた[illegible]ールの細かさなど[illegible]ップを留めるリベットまで描き込まれているのがすごい

※比較参考値：アメリカ陸軍航空隊機P-38戦闘機の総生産数9,923機
アメリカ海軍の主力戦闘機F6Fの総生産数12,275機

CONTROL

オーストラリア軍のパイロットとなって日本軍に立ち向かう オリジナルキャンペーン"In Defence of Australia 1942"

RAAF Expansion Package for CFS2には、14のミッションが収録されていて、どれも出来が良い。インストール時の設定によって、それぞれのミッションを単独で遊ぶこともできるが、14のミッションを通して遊ぶオリジナルのキャンペーン"In Defence of Australia 1942"に挑戦してみることをお勧めする。ここでは、キャンペーンの前半6ミッションの概要と、攻略のヒントを紹介しよう。

Mission 1 偵察機迎撃

日本軍の偵察機が接近中、至急発進して迎撃せよ

成功条件

偵察目的で飛来する九六式陸上攻撃機1機を撃墜

ヒント

単純なミッションなので、P-40の操縦特性を会得するにはちょうど良い。ヘッドオン(お互い正面を向き合っている状態)で攻撃を仕掛けると、短時間で撃墜することができる。

[illegible]

Mission 2 ラエ基地攻撃

友軍機の援護の下、日本軍のラエ基地を急襲し、地上に駐機している爆撃機を撃破せよ

成功条件

六つ以上の地上オブジェクトを撃破

ヒント

敵基地上空到達後、約5分で敵機が襲ってくるので注意。できればそれまでに任務を片付けたい。というのも、撃破しなければならないオブジェクトが多いので、敵機の相手をできるほど機銃弾が残らないからである。機銃だけでもクリアできるが、貴重な弾薬を少しでも節約するために、兵器選択メニューで爆弾を搭載するのを忘れないようにしたい。

駐機している[illegible]に[illegible]て、端から順番に[illegible]しているところ

Mission 3 スクランブル

敵の戦闘機/爆撃機混成編隊が基地へ向かって来ている。緊急発進して迎撃せよ

成功条件

3機以上の敵機を撃墜

ヒント

敵3機撃墜がミッション成功条件といっても、爆撃機を撃墜する必要は無い。高い所を悠々と飛行する爆撃機には手を出さずに、高度を落として絡みに来てくれる零戦を相手にしよう。

[illegible]の零戦を撃墜したところ。急降下時の速度が速いP-40ならば、降下時に蓄えた速度を利用して、下から撃ち上げて[illegible]

Mission 4 敵編隊を襲撃

監視塔から、敵の編隊を発見したとの連絡があった。先回りして高度を上げ、上方から襲撃せよ

成功条件

3機以上の敵機を撃墜

ヒント

護衛の零戦は1機だけなので、爆撃機の編隊を相手にすることになる。敵機よりもはるかに有利な高度から攻撃を仕掛けることができるので、これを活用しない手はない。高度を維持しながら敵機の真上付近まで移動し、急降下しながら攻撃を加えた後は、急降下時に得た速度を無駄にしないように、再び上昇する。そして、また敵機の真上から急降下して……といった攻撃方法を実践できれば楽勝である。

このように、[illegible]の上から、[illegible]

Mission 5 ラエ飛行場爆撃部隊の護衛

ラエ飛行場を爆撃するSBD-2爆撃部隊の護衛を行え。なお、ラエ飛行場から迎撃機が発進する可能性大である

成功条件

SBD-2爆撃部隊をポートモレスビーへ生還させる

ヒント

敵機は、ラエ飛行場から離陸する2機の零戦のみなので、簡単なミッションである。しかし、敵機を片付けてさっさと基地に帰り、ミッションを終了させてしまうと成功にならない。SBD-2編隊が無事着陸するまで時間をつぶしていよう。先に着陸し、シミュレーション時間を4倍に設定してほおっておくのが良いだろう。

SBD-2の大編隊と共に飛び立つ。発進時は、自分の順番が来るまで待機していること。横に曲が[illegible]

Mission 6 サラマウア補給所爆撃部隊の護衛

サラマウア補給所を爆撃するB-25爆撃部隊の護衛を行え

成功条件

B-25爆撃部隊をポートモレスビーへ生還させる

ヒント

ミッション5と違って、今度はあらかじめ出撃していた敵3機が襲ってくる。3回目のワープの後、もう一度ワープせずに直進していると、B-25が爆撃を終えて敵機が出現するころには、敵機よりもはるかに有利な高度から戦闘を開始することができるはず。最初の急降下で1機を仕留め、急降下時に得た速度を利用して次の1機も撃墜する。最後に残った1機は、僚機と一緒にゆっくり料理するのが良いだろう。

B-25とP-40[illegible]

DEATHMATCH

COUNTER-STRIKEファンによる国内最大規模のイベント JAPAN CS CLAN TOURNAMENT

COUNTER-STRIKEは、「HALF-LIFE」本体に追加インストールすることでマルチプレイが楽しめる、チームプレイ専用の拡張ソフト(MOD)である。COUNTER-STRIKEの単体パッケージはサイバーフロントが販売しており、同ソフトの詳しい内容については、2001年2月号のDEATHMATCH ARENA(p.132〜133)を参照してほしい。

JAPAN CS CLAN TOURNAMENTとは、ファンサイトCS-SCHOOLを運営するkonto氏、クラン[RF]のWeb MasterであるChoku氏、ネットワークゲームサイト37PLAY.COMの藤本氏らが企画/運営した、「COUNTER-STRIKE」の対戦大会である。注目すべきは大会への参加者の数で、全20クラン、総勢120人以上という国内最大規模のイベントとして開催された。国内最強のCSクランはどこなのか。3Dシューティングファン注目の対戦結果を紹介する。 文/tetu[SHOGUN]

腕に自信のある国内20クランが最強の座を目指して37PLAY.COMに集結

JAPAN CS CLAN TOURNAMENT(以下JCCT)は、「COUNTER-STRIKE」(以下、CS)のファンが中心となって企画したイベントだが、構想から大会開催までの3ヵ月の間に、37PLAY.COM、Necca、OVER TOP、サイバーフロント、forGamer.net、Play Onlineといったゲーム関連企業の協賛を得て、名実共に国内最大級のネットワークゲーム大会となった。

JCCTの開催趣旨は、「クラン(チーム)に所属している人も所属していない人も参加して楽しむことができる、チーム制のトーナメントを開催し、ネットワークゲームのコミュニティーを活性化しよう」というもの。そのため今回、大会主催者側で[NGR]と[CSS]という大会専用臨時クランを用意して、クラン未所属の一般ゲーマーも募り、JCCTでクランのメンバーとして戦い、CSのチームプレイを多くの人に楽しんでもらえるよう配慮した。

また、大会出場者へのサポート体制として、自前のサーバーを持たないクランに対して、OVERTOPとワープインターネット神戸の両社の協力で練習用ゲームサーバーを確保。今回の大会のために結成された[NGR]と[CSS]の両クランや、クランとして発足してまだ間もないチームの練習が行われた。CSは、個々の対戦テクニックよりもチームワークが大事であるため、チームメイト同士での練習が必須である。

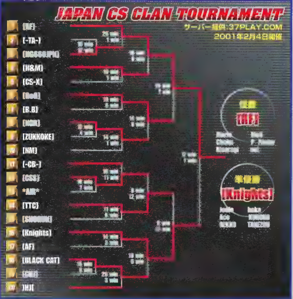
JCCTで使われたマップはde_dustで、Terroristチームは時限爆弾使ってターゲットの爆破を、Counter-Terroristチームは爆弾設置の阻止または爆弾の解除がゲームの目的となる

JAPAN CS CLAN TOURNAMENTの対戦ルール

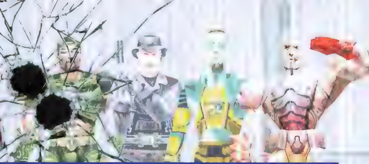
1)対戦方法
20クランで6人対6人のチーム戦を行い、トーナメント形式で優勝/準優勝チームを決める。チームが勝ち進んだ場合、事前に登録されているクランメンバー内でのプレイヤーの変更は可能。マップはde_dustを使用し、ターゲットの爆破/時限爆弾の解除/敵チームを全員殺傷のいずれかで勝敗が決まる。所持金の多いプレーヤーが、ラウンド開始時に武器を味方に譲渡することは認められるが、チートの使用は厳禁。

2)ゲーム設定
1ラウンド3分、1マップ12分×2マッチ(Counter-TerroristとTerroristを1マッチずつで交代)、C4(時限爆弾)の起爆設定=35秒、Friendly Fire(同士撃ち)=オン、ゲーム開始直後の武器購入時間=8秒、サーバーにチート予防プログラム「パンクバスター」を導入する。

3)勝敗の判定
2マッチの結果、勝利数が多いチームが勝ち。勝利数が同数の場合は、2マッチを通してチームの総死亡数が少ないチームが勝ち。それでも同数の場合は、ターゲットの爆破回数の多い方を勝ち抜けとする。



ARENA



決勝戦には[RF]と[Knights]が進出 ハイレベルの連携プレイが展開された

大会は、2001年2月4日(日曜日)の午前10時から深夜11時まで、13時間という長時間に及んだが、個々の対戦は緊迫した好ゲームが行われ、普段のゲームでは見られないような高度な連携プレイ、ハイレベルな射撃テクニックなどが披露された。また、決勝を含めて19試合が終わるまでに、かなりの波乱があった。前評判が高かった私のクラン[SHOGUN]や[NM]、[CB]などはさまざまなトラブルに見舞われて調子を崩し、本来の力を発揮せぬまま敗退。いくつかの番狂わせがあったものの、決勝戦まで行くと予想どおりに、日本最強クランとの呼び声が高い[RF]、比較的新しいクランではあるが、メンバーのパワーバランスが優れた[Knights]の両クランが勝ち残った。

ここで両クランのメンバーを紹介しておこう。[RF]はリーダーMarie、P_Finder、Kisaragi、Choku、Mati、uezの6名、[Knights]はリーダーJodie、Ace、KUROKO 、GEKKO、haka、TAKEZOUの6名で構成。両クランの戦力を分析すると、[RF]はCSにおける日本の老舗クランであり、日本最強とうわさされていた。これまで数々のクラン戦をこなして日本のCS界を引っ張っていったMarie、Choku、P_Finderのほかに、新加入のmati、Kisaragi、uezを加えた6人で構成され、新生[RF]としての地位を着実に確立していた。一方の[Knights]は、CSの中では比較的新しいクランになるが、Jodieを中心にプレイヤー個々の戦闘能力が高く、なによりも統率の取れた連携プレイが売りのクランである。その双方が、お互いの持ち味を出し切って戦った結果、数々のクラン戦をこなしてきた経験と、練りこまれた作戦で一枚上手であった[RF]が、17対7で勝利を収めた。

[Knights]は前半戦こそ僅差(5勝6敗)で終えたものの、後半で一気に差をつけられてしまった(2勝11敗)。後半戦は[RF]がTerroristとなって、一気に5勝1敗という有利な展開になったが、その後も"待ち伏せ"という守りに入らず、正面から突撃していった。物陰でキャンプをすれば勝つことができるのに、そうした作戦を採らない[RF]の戦闘法に私は共感した。彼らに敬意を表したい。

de dustで、両陣営の激戦が展開されるポイントがここ。JCCTでMVPに輝いた[Knights]Jodie氏がM4A1を使って、向かってくる[RF]のメンバー2名に対し、連続してヘッドショット(頭部着弾による即死)を見せたシーン

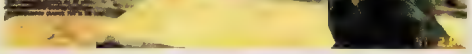
背後から[RF]の襲撃を受けた[Knights]のメンバー。決勝戦では、後半にTerroristとなった[RF]が圧倒的な強さを見せて、チームプレイが優れた[Knights]を退けた

国内最強クランとなった[RF]の強さを裏付ける練習法

国内20クランの頂点に立った[RF]の強さの秘訣は何なのか。[RF]のWeb MasterであるChoku氏に、[RF]の戦術と練習法について聞いてみた。

[RF]のメンバーはまず、対戦で使われるマップの検証から始めた。マップの特性や、ウイークポイントをメンバー全員でしらみつぶしに探る。そしてそのマップに合わせた人員を適材適所に配置、そして各プレイヤーの役割を各々が理解し、チームメイトの腕を信頼する、といった作戦を取ってきたようである。「CSは、個人というよりもチームとしてのバランスが最も重要ではないか」とChoku氏は言っていた。現に、JCCTで勝ち残ったチームは、個人のテクニックに頼らず、チームプレイに徹していたという印象を持った。

さらに、[RF]の練習法を尋ねたところ、驚くべき回答が得られた。前述したマップ検証で、「ここにスナイパーがいたらかなりつらい」という場所に、スナイパーとサポートを配置し、その仮想ターゲットに対して攻撃を仕掛けるという練習を行っていた。さらに、フラッシュグレネードをどのように使えば、クラン戦で有効に活用できるかについても検証し、練習してきたようだ。このへんは、数々のクラン戦をこなしてきた[RF]の経験から得られる、実戦に即した練習法だと思われる。このような効果的な練習の積み重ねが、JCCTで[RF]に勝利をもたらしたのだろう。



敵が目の前に現れたらジャンプして迎撃する、いわゆる"ジャンプ撃ち"。これは敵の銃弾による致命傷を避けつつ、相手の頭部を上から狙い撃ちするための高等テクニックで、CS上級者の多くが使う技。ここに映っているプレイヤーは[RF]mati氏

JAPAN CS CLAN TOURNAMENT公式サイト
http://www.na.rim.or.jp/%7Ework/cs/japan_tournament/

優勝／準優勝クランからのコメントと JCCT関係者からひとこと

CS-SCHOOLが企画した対戦大会は今回で3回目となるが、120人以上の参加者が集まった大規模な大会は、今回が初めてである。次回以降も、さらにイベントが盛り上がることを期待しつつ、優勝／準優勝クランの代表者からのコメントと、JCCT運営委員からのメッセージを最後に紹介する。

今大会の成功は、すべての参加者と大会運営をしてくださったJCCT運営委員会の力であります。みなさんどうもありがとうございました。第二回、第三回とつながっていってほしいです。

優勝クラン／[RF]代表Marie氏

まずこの企画を実現してくださったネットゲームルーキーズのkontoさん、委員会の皆様、37PLAY.COM様ほか、協賛してくださった方々、そして参加したプレイヤーの皆様にお礼を申し上げます。優勝できなかったのは残念ですが、これだけ多くのプレイヤーが一同に会するイベントはそうありません。存分に楽しませていただきました。優勝なさった[RF]の皆さん！おめでとうございます。MVPが受賞できたのは、ポイントを守っている私を全力でカバーしてくれたチームメイトのおかげであります。

準優勝クラン／[Knights]代表Jodie氏

この大会に携わったすべての方にありがとう！　次回大会もご期待くだされ！！

JCCT運営委員会代表konto氏

PCゲームというものは、古くから存在するにもかかわらず、まだまだ日本では知名度が低い。マスメディアをまきこんだ展開をさらに発展させていけたらなと思う。また、Neccaさんのように PCゲームをゲームセンター的なところから広めていき、世間のだれもが認知するようになっていってもらいたい。

[RF]Web Master　Choku氏

ネットワークゲームとは、世代を超えたいろいろな人と会話ができ、いろいろな人と共に時間を共有できる、とてもすばらしい世界ではないかと私は思う。だがしかし、世間的な知名度は決して高いものではない。こういった大会をやり遂げることによって、PCによるネットワークゲームがますます活発になっていくことを願いたい。

[SHOGUN JAPAN]代表兼Web Master　tetu

サドンストライク

最後の戦いに勝利するため最適な攻略手順で進軍せよ

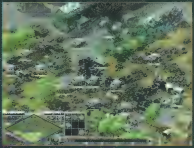
ドイツ軍最終ミッション
栄光の勝利

[illegible]画面。マップ中の緑の点は自軍ユニット、赤の点は敵ユニ[illegible]

Step1 自軍右にある工場を制圧

ドイツ軍の最終面は増援部隊がかなり多い。このマップでは画面下部の①から始まるのだが、ゲームが進行するにつれて、この位置から何度も何度も援軍が来るのだ。最終的には、スタート時にあるユニットの3～4倍の援軍が登場する。しかし、戦闘で失うユニットの数も半端ではなく、かなりの消耗戦を強いられるので覚悟してほしい。

クリアへの第一歩は、自軍エリアの右にある②の工場を制圧することだ。ここには大量の敵戦車が待ち受けているので、何も考えずに攻め込んでも勝ち目はない。幸いなことに、自軍には防戦に適した対戦車砲が豊富にある。これらをあらかじめ工場の手前に並べておいてから、装甲車やトラックなどの機動力があるユニットで誘導しよう。すると、敵戦車が群れを成して攻めてくるので、対戦車砲の射程に入った瞬間に各個撃破できる。これを何度か繰り返すと、敵戦車の増援が止まるので、その後に工場を攻めるようにすれば、すんなり制圧できるはずだ。



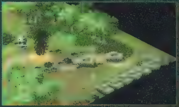
画面を埋め尽くすほどの自軍戦車部隊。しかし、最終的には激戦でこれらの大半を失ってしまうのだ。最終面にふさわしく、長く厳しい戦いになるだろう

Step2 将軍を東の監視塔へ護送

次の目標は、マップ右(東)方面へ将軍を護送することだ。将軍は黒のリムジンに乗っていて直接表示されることがなく、攻撃力を持たない。移動させるときは必ず、装甲車などの機動力があるユニットを護衛として随伴させよう。

工場を制圧した後は、そのまま北へ進軍することも可能ではあるが、その場合は③の高台から一方的に攻撃される危険性がある。それよりも工場の先で右に曲がり、自軍も高台に上る方が良い。高台の敵を一掃したら、そのまま右上へ進軍し、④に二つある監視塔の周囲を制圧すると、自軍の損害を最小限に抑えられるはずだ。

監視塔へ将軍を連れて行くと、⑤と⑥から大量の敵戦車が援軍として登場する。そのため、将軍を連れて行く前に防戦体勢を整えておこう。出現場所の手前に対戦車砲と戦車を幾つか並べておけば、援軍が来た瞬間に撃破することができる。この援軍は何度か繰り返し登場するので、対戦車砲の砲弾が不足しないように注意したい。補給車を忘れずに待機させておこう。

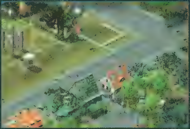


敵の援軍は何の前触れもなく現れるので、マップごとに敵の配置を覚えてしまうのが地味ながら効果的だ。初めてのマップをプレイするときは、小まめにセーブ&ロードを繰り返すという古典的な手法も有効である

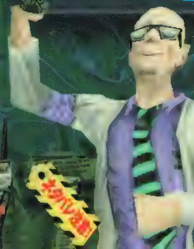
Step3 中央の町を制圧

右方面の守りを固めたら、いよいよ中央にある⑦の町へと向かおう。守備以外のすべてのユニットを使って、複数方向から同時に総攻撃を行う。所々に敵の対戦車砲が集中している個所があるが、将校などの視界の広いユニットを連れて行き、敵を発見し次第戦車で撃破するという作戦が効果を発揮するはずだ。町にある建物の多くには敵の歩兵が潜んでいて、これらをすべて倒せばミッション完了である。

このマップでのキーポイントとなるのは、①に到着する援軍を、いかに温存して最終決戦へ導入できるかだ。Step3へ至るまでに自軍の損害を抑えられれば、膨大な数のユニットで総攻撃することも可能だろう。

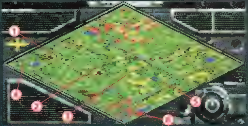


最後の戦いは市街戦になるので、戦車などの大型ユニットは少々扱いにくい。いっそのこと戦車の視界を確保するために、目に入る建物をすべて破壊してしまうといいだろう



難解最終ステージ徹底攻略
ラスボスさんいらっしゃい!

連合軍最終ミッション
最後の抵抗

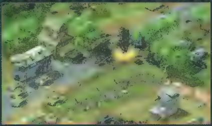


Step1 西側の町を守る

西側の町に対する敵の攻撃はかなり激烈なので、序盤から厳しい戦いになるだろう。ある程度時間がたてば敵の攻撃は一段落つくので、それまでの辛抱だ。

プレイを開始してから5分ほど経過すると、画面上部から敵が侵攻してくる。それまでは決してこちらから攻めに行かず、迎撃体勢を整えるのに専念しよう。防御時のポイントとしては、①と②のくぼ地に対戦車砲を集めて、これを守るように戦車などを配置すること。敵が視界に入り次第、長距離攻撃で撃破するのがベストだ。このゲームは全体的に、射程範囲が広いユニットの命中率が非常に高い。こちらから攻めるよりも、囮のユニットを使って敵をうまく誘導し、長距離攻撃ユニットを活用して戦えば、攻略がだいぶ楽になるだろう。解像度を最大の1024×768ドットに設定しておくのも、敵の位置を素早く見つけるのに効果的である。

なお、④近辺に自軍ユニットの戦車が大量に配置されているが、これらを①方面への防御用として使うのは避けたい。これらの戦車は後になって、南側の町を制圧するのに必要になるからだ。



西側の町を防衛するときは、あまり前に出過ぎないようにしよう。この画面の少し先には、数多くの対戦車砲に守られた敵の補給部隊が控えており、それらを制圧することは非常に難しい。

Step2 南側の町を制圧

次はこちらの攻める番だ。今まで温存していた④の大量の戦車と⑤の部隊を、同時に南方面の⑥の町へ進軍させよう。その際はできるだけ多方向から一気に攻めるようにしないと、敵の遠距離攻撃の良い的になってしまうので注意。敵の攻撃目標を分散させるために、すでに役目を終えたトラックなどのユニットを同時に突撃させるといいだろう。

南側の町にいる敵をすべて倒すとミッション完了だ。①を上部に進んだ所にも敵は配置されているが、こちらから攻めに行かない限りは危害を加えてこない。この敵ユニットはミッション達成条件に直接の関係はないので、放置しておくのが賢明である。

すべての自軍ユニットは自動的に攻撃を行うが、最大射程よりもかなり近くに来た敵しか攻撃しないので、できればプレイヤー自らターゲットを指定したい

ロシア軍最終ミッション
1945年5月

Step1 敵の北側への侵攻を阻止

ゲーム開始直後から、敵は北方面へ進軍する。迎撃体勢を整える時間があまりないので、①の周りにいるユニットだけを、迅速に少しだけ前に進めよう。あまり前へ出過ぎてしまうと、敵の遠距離攻撃のえじきとなってしまうので気を付けたい。

最初に進軍してくる部隊は歩兵系ユニットのみなので、それほどの驚異ではない。ただし、その約5分後に来る第2波は、大量の戦車と歩兵で構成されており、まともに対抗すると自軍にかなりの損害を被る。第2波は①の十字路を右上へ曲がって来るので、最初の進軍をしのいだ後は、ほかのユニットを②の辺りを囲むように配置して待ち受けるといい。歩兵系ユニットは森の中へ配置するようにすると、倒される確率がだいぶ減るはずだ。

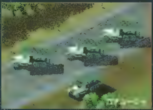
第2波をしのいだら、今度はこちらが攻める番だ。③にある工場を制圧するべく、部隊を進めよう。進軍する際は、事前に工場にある敵の監視塔を破壊しておきたい。まだ自軍ユニットがいない場所なので詳細な地形を見ることができないが、目を凝らすと監視塔が薄暗く見えるはずだ。これを長距離攻撃のユニットで狙い撃ちする。敵の視界を奪うのは、本作のどの局面でも重要な課題と言える。

シングルプレイのキャンペーンミッションは、攻撃と防御のターンが比較的明確になっている。どのタイミングで敵が攻めてくるのかをきっちりと把握し、防御体勢を整えることが攻略の鍵だった

Step2 南側の町を制圧

③近辺の敵をすべて倒したら、残った全ユニットを用いて、南側にある④の町へ進軍する。こちらから突撃するよりも、少数の敵をいかにしておびき寄せるか、ということを念頭に置いて戦うようにしよう。

注意したいのは、後半になると⑤から敵の援軍が来るということ。また、⑥の橋は破壊される可能性が高いため、いつでも非常用の橋を架けられるように補給車を配置しておくといい。後は、これまでのミッションで会得した戦術を駆使すれば町を制圧することができるはずだ。



本作には、攻撃範囲が視界よりも広いユニットが数多く登場する。特に画面の兵器"カチューシャ"は、3画面以上の攻撃範囲を持っており、後方支援兵器として非常に心強い。偵察機などによる[illegible]うことによって、このカチューシャの[illegible]かすことができる

どうしてもクリアできない人のために

はっきり言って、キャンペーンミッションの難易度はかなり高い。どうしても攻略できない人のためにチートコードを紹介しておこう。ゲームとしての面白さが幾分損なわれてしまうものの、敵ユニットの配置を知る程度に活用するのなら問題ないだろう。以下のコマンドを、ゲーム中のチャットで入力するだけだ。

**superman	自軍ユニットをすべて無敵状態にする
**starcraft	強力な爆撃ユニットが無限に使える
**nofog	マップ上がすべて見える状態にする
**staticfog	**nofogコマンドを取り消す

今回取り上げるタイトルは、第2次世界大戦を舞台にした奥深い戦闘が楽しめる「サドンストライク」。生産の概念を廃している分、前線での戦略性に重点を置いている作品だ。ここでは特に難しいと評判の、シングルプレイ用キャンペーンミッションの最終面を、ドイツ軍、連合軍、ロシア軍別に詳しく解説していこう。

文／川崎政一郎

CDV Software Entertainment AG. All rights reserved. "CDV", the CDV logo and Sudden Strike are trademarks of CDV Software Entertainment AG. All other trademarks are the property of their respective companies.

コンソールのネットワークゲーム情報をキャッチ

Console Online

ついにPlayStation2用モデムが発売され、ヒット作「アーマード・コア2」の続編が対応ゲームとして登場する。今回は、注目のネットワーク対戦システムを中心に「アーマード・コア2 アナザーエイジ」の魅力を紹介しよう。本作の成否がPlayStation2のネットワークゲームの今後に少なからず影響を与えることになるだろう。

文／柿崎シュンドウ

PlayStation2 アーマード・コア2 アナザーエイジ

発売元：フロム・ソフトウェア　http://www.fromsoftware.co.jp/prod/ac2/ac2aa/
発売時期：2001年4月12日　価格：6,800円

ネットワーク接続方式
PtoP
マルチプレイ料金
電話料金

PlayStationにおけるロボットアクションの代表作として知られた「アーマード・コア」シリーズは、プラットホームをPlayStation2（以下、PS2）に移し「アーマード・コア2」（以下、AC2）となってからも依然として高い人気を集めている。その最新作となる「アーマード・コア2 アナザーエイジ」（以下、AC2 AA）が、2001年4月12日に発売されることが決定した。見所はなんといってもPS2用モデムを利用したネットワーク対戦が可能になった点だろう。

基本となるシステムはシリーズを通して共通。自機後方から見た視点で、派手な戦闘を繰り広げることになる。なお、ACのデータは前作のものを引き継ぐことができる。

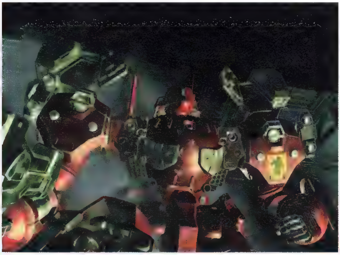
今回から新しく追加されたVSミッションでは、2人同時にミッションに参加し、互いに協力したり、敵となって戦ったりすることが可能

新しい要素が多数追加されたAC2最新作

アーマード・コアシリーズは3人称視点で展開するロボットアクションだ。その最大の特徴は、200種類以上の豊富なパーツを組み合わせ、ACと呼ばれるロボットを自分で作成できることである。プレイヤーはACを駆使して戦う傭兵(ようへい)となって、さまざまなミッションに挑戦し、その成功報酬で新たなパーツを購入するのだ。そして、さらに強力なACを作り上げ、より困難なミッションにチャレンジしていく。アクション部分のクオリティーもさることながら、ACのカスタマイズを行うシステムの完成度が非常に高く、自分好みのACを試行錯誤しながら組み上げる楽しみを存分に味わえる。それが、本シリーズが熱烈なファンを獲得している理由と言えるだろう。

最新作AC2 AAは、前作と同じシステムを用いながら、不評だったパーツのバランス調整と、26種類の新パーツの追加が行われている。好評を得ていたアリーナモード（ランキングの上位を目指し、CPUが操るACと1対1の対戦を行っていくモード）が無くなっているのは残念だが、100にも及ぶ新作ミッションが用意されており、長期にわたって楽しめる作品になっている。また、ほかのプレイヤーと、味方あるいは敵として同時にミッションに挑むVSミッションモードなど、新しい要素が数多く追加されているのも魅力だ。その中でも、最も期待されるのは、モデムを利用したネットワーク対戦モードだろう。

同シリーズでは、第1作目から、対戦プレイに人気が集まっていたが、これまでの作品では、一つのテレビ画面を分割して対戦する方式と、通信ケーブル（iリンクケーブル）を使い、テレビとハードを二つずつ使用して対戦を行う方式の2種類しか用意されていなかった。画面分割方式では、プレイヤーの視界が狭くなる上、相手の行動が見えてしまうという欠点があり、また、TVとPS2を同じ場所に二つ用意することは、現実的にはかなり難しかった。多くのファンの中には、TVとPS2を2台用意し、対戦会などを行っているプレイヤーもいるようだが、やはり一般のユーザーにとっては、それを日常的に行うのは困難だ。そのため、AC2 AAで導入されるモデムによるネットワーク対戦はファンが待ち望んでいたシステムだと言える。



空中戦が繰り広げられるなど、多彩なミッションが用意されている。ミッションに応じた機体を組み上げるのも楽しみの一つだ

ネットワーク対戦モードは従来の対戦から一歩前進したシステム

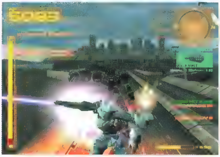
マルチプレイに対応しているパソコンゲームでは、専用サーバーが用意され、大勢の見知らぬプレイヤーたちと自由にコミュニケーションを取りながら対戦するスタイルが一般的だ。しかしながら、AC2 AAのネットワーク対戦は、そういったパソコンゲームとはかなり異なる。あくまでも、通信ケーブルを利用した対戦方法の延長線上にあるものととらえた方がいいだろう。

PS2用モデムを利用したネットワーク対戦は、プレイヤーが対戦相手へ直接電話するシステムになっている。当然のことながら、相手の電話番号を知っていなくてはならず、対戦相手は知人に限られてしまう。電話料金は、接続時間分だけかかるので、遠隔地のプレイヤーと対戦するときには気を付けた方がいいだろう。また、対戦する両者は電話回線が解放されている状態でPS2の前にいなくてはならないため、事前に対戦者同士の打ち合わせが必要になるはずだ。詳細は明らかにされていないが、対戦中のタイムラグや回線の切断、対戦中にキャッチホンが作動してしまった場合はどうなるのか、という問題がある。だれも体験したことがないPS2でのネットワーク対戦だからこそ、ユーザーには期待とともに、不安の声もあるようだ。

パソコンゲームのマルチプレイを経験している人には、本作で採用されているネットワーク対戦方式が、少々、前時代的なシステムに思えてしまうのは仕方ないだろう。身近な友人がモデムを所有しているとは限らないし、常に対戦を待ちかまえているわけではないのだから。ただ、こういったアナクロなシステムにもメリットはある。サーバーを介さないため、サーバーダウンという障害に悩まされない点や、さらに、メーカーのオンラインサービスが中止されて遊べなくなるといったことがなく、いつまでも楽しめることができる点だ。

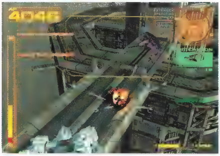
まだ課題の残る部分も多いが、PS2初となるネットワーク対戦には期待が大きい。そのため発売後は、ファンレベルでの情報交換が活発に行われることだろう。ネットワーク対戦に、ユーザー間でのコミュニケーションがあらかじめ必要なことや、メーカーの制約などに縛られず、自由に遊ぶことができるため、インターネット上のファンサイトが盛り上がることも予想される。自主的なトーナメント大会やオフ会が頻繁に行われるだろうから、ファンはぜひとも積極的に参加し、対戦を盛り上げてほしい。

対戦相手の電話番号を入力し、直接接続するという対戦方式が採用されている。電話番号は10件まで登録しておくことが可能だ



パーツの組み合わせによって、戦い方も変わってくる。自分の戦闘スタイルに合ったACを組み上げるのが対戦で勝利するポイントだ

白く輝く美しい雪原も戦いの舞台となる。視界が悪くなるので、特に対戦時には注意しなくてはならない



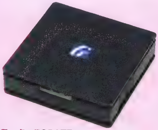
銃器やレーザーブレードなど、多彩な武器が登場するのもAC2の魅力だ。画面は超小型の自立兵器であるORBIT CANONを使用したところ

AC2 AAに対応したモデム3機種

3月に発売されるPS2用モデム3種類のすべてにAC2 AAは対応している。PS2発売以来、通信機器の登場にはずいぶん待たされた。今後、対応ソフトが続々と発売されることに期待しよう。

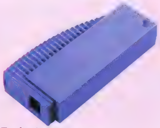
現在発表されているPS2用モデムは、アイ・オー・データの“P2GATE”、オムロンの“ME56PS2”サン電子の“OnlineStation”だ。純正モデムは発表されておらず、ソニー・コンピュータエンタテインメントとしてはブロードバンドを視野に入れ、アナログモデムに関しては他社に任せているということなのだろうか。

PS2用モデムに対応した今後発売予定のタイトルには、コナミの「Age of Empires Ⅱ」、タイトーの「BATTLE GEAR2」の名前が上がっている。



製　品　名：P2GATE
メーカー　：アイ・オー・データ
発　売　日：発売中
価　　　格：オープン
添付ブラウザー：EGBROWSER Light

製　品　名：ME56PS2
メーカー　：オムロン
発　売　日：2001年3月29日
価　　　格：オープン
添付ブラウザー：EGBROWSER



製　品　名：OnlineStation
メーカー　：サン電子
発　売　日：2001年3月29日
価　　　格：オープン
添付ブラウザー：NetFront

ネットワークゲームを始めてはや4ヵ月。私もそろそろ脱・初心者でしょうか？　最近は楽しいことばかりではなく、複雑な思いをすることもあります。今回は、ネットワークゲームをプレイする上での“心構え”について考えていきたいと思います。ちょっとまじめなテーマかも。

今日からスタートできる ネットワークゲーム初心者講座 第5回

イラスト／HIWA　文／菅原有香

店長、ネットワークゲームってどうしたら楽しく遊べるんですか？

突然どうしたんだい？　そりゃ……普通に楽しくプレイしていれば問題ないだろ。

その“普通にプレイする”っていうのを知りたいんです。

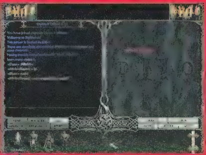
おいおい、何だよ。今回は冒頭から暗いぞ!?　ディアブロIIの遊び方はすっかり覚えたって、あんなに楽しんでたじゃないか。

最近、ディアブロIIのプレイで嫌なことが続いて……。アイテム取られちゃったり、一緒に組んでた外国の人がいきなりPK※宣言してきたりするんです。昨日なんかプレイが下手だって怒られちゃうし。

それはディアブロIIに限ったことじゃないな。ネットワークゲームをやっていればよくある話だよ。最初はだれでも下手なんだし、良くは知らないものだ。だから、気にしない方がいいぞ。

分かっているんですが、人に言われると自信をなくしますね。とほほ……。

嫌なことがあるたびに落ち込んだり、怒ったりしていたらゲームを続けることなんかできないぞ。じゃぁ、今回はプレイをするときの心構えについて、ひとつ考えていくか。



ネットワークゲームをより楽しむためにも、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションのことを考えよう

ネットワークゲームをより楽しく遊ぶために

画面は英語版のものです

ネットワークゲームについて再認識する

君は、ネットワークゲームの楽しさはどこにあると思う？

親しい友達や、遠くにいる知らない人とプレイできるところです。

そうだね。ゲームを通じて、いろいろな人との出会いやコミュニケーションを楽しむ。それがネットワークゲームの醍醐味だ。

でも、いい人ばっかりじゃないです。できることなら嫌な人と出会いたくないし、話もしたくないです。

それは難しいことだな。会っていきなり“あっ、この人嫌な人！”って分かるもんじゃないしね。それに、君が“あの人のプレイスタイルが気に食わない”と言っても、それぞれ自分のプレイの仕方があるんだから、一概に“プレイスタイルが間違っている”とは言えないんだよ。もし、一緒にプレイしたくなければ、無理にプレイする必要はないよ。

世の中って、いろいろな人がいるから……。人とプレイするのって、難しい面もあるんですね。

確かにね。実際の世界もネットワークゲームも、“自分にとっていい人ばかりではない”ということは頭に入れておいてほしいな。相手がPKや泥棒的な行為をする者である場合は、自分の注意で防げることもかなりあるんだ。PKは、モンスターに囲まれて、HPが少なくなったところを襲うという手段が一般的なようだ。HPが減ったら小まめに回復することを常に行っていれば、すきを見せなくて済む。泥棒対策としては、アイテムを貸さない、地面に置かないのが基本だな。

Information	
開発元	：Blizzard Entertainment社
発売元	：株式会社カプコン
問い合わせ先	：カプコンPCサポートセンター 052-760-0335
価格	：9,800円（完全日本語版） 8,800円（英語版日本語マニュアル付き）
発売時期	：発売中

©2000 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo Blizzard Entertainment and Battle.net are trademarks or registered trademarks of Havas Interactive,Inc., and/or its wholly owned subsidiaries in the U S and/or other countries

※PK　とは？
PKとは、Player Killerの略で、ほかのプレイヤーを倒すことを目的としたプレイを行う者のこと。初心者にとっては、大きくやる気を失わせる存在だ。ベテランプレイヤーでも、PKを迷惑プレイの代表格として激しく嫌う者も少なくない。

ネットワークゲームのプラス面を生かす

さて、マイナス面のことばかり話してもつまらないね。今度は、ネットワークゲームのプラス面を考えてみようか。そうだな――君は、今までディアブロIIをプレイしてきて、友達を増やすことができたかな。

はい、もうたくさんいますよ！友達のホームページの掲示板に書き込んだり、待ち合わせをして一緒にプレイしたりしています。

なかなか楽しそうだね。ゲーム上から始まった人間関係が、ゲーム以外にまで広がっていくこともある。

そうみたいですね。住んでいる場所が近い人同士だと、実際に会って遊んだりもするって、聞きました。

いわゆる"オフ会"ってやつだな。実際に会うと、ゲームでは見えてこなかった仲間の素顔が分かるぞ。素顔の部分が分かると、より親しくなることも簡単だろう。

でも、実際にメンバーに会うのは、まだ抵抗があるかな。会う前にもっとゲームを一緒にプレイして、仲間がどんな感じの人たちか知っておきたいです。

そうだね。それだったら、"ギルド"に入って仲間を作ることを勧めるよ。

ギルドって何ですか？

簡単に言えば仲良しグループのことかな。同じプレイスタイルや価値観を持つもので集まったグループのことだ。ゲームによっては"クラン"や"チーム"とも呼ばれている。ギルドに所属している目的や好みが自分と似ている人となら、接点が多い分、その人のことが早く分かるだろうし、仲良くなるのも難しくはないと思うよ。同じギルド名を背負っているという連帯感が、より仲間意識を強めてくれるから、たとえ見知らぬ人でも、いつの間にか仲良くなっているっていうことが多いんだ。

なんだか学校のサークルみたいですね。

そういうところは、実際のグループでの付き合い方に似てるね。それにギルドに所属すると、1人の行動がギルドのイメージを左右するから、自然と責任を持った行動を取るようになってくる。プレイマナーの向上につながっているんだよ。1人ひとりのマナーが向上すれば、グループ全体で楽しいプレイができるようになるだろ。もちろん、その束縛を嫌って1人でプレイするのを好む人もいるけどね。

ネットワークゲームを楽しむこつは、結局のところ、人付き合いのうまいやり方と同じってことですね。

ま、そういうことだ。

毎日楽しいプレイができるようになるといいな。これからもたくさんのプレイ友達を作って、もっとネットワークゲームをプレイしようっと。

店長のお助けコラム

コミュニケーションが楽しめるネットワークゲーム

4回にわたって説明してきたディアブロII以外にも、コミュニケーションをじっくり楽しめる作品はたくさんある。その中でも、特にお薦めの作品を紹介しよう。

EVERQUEST

戦闘とアイテム収集に主眼を置いた3DRPG。ほかのプレイヤーとの連携が必須となるため、会話が重要となる。ただし、会話は英語で行われる

http://www.everquest.com/

ULTIMA ONLINE

戦闘から一般の生活まで、何でもできることが魅力のRPG。仮想社会にはまれる逸品で、日本語化もかなり進んでいる。現在、キャラクターが3D化された「ULTIMA ONLINE:THIRD DAWN」が発売中である

http://www.jp.uo.com/

PHANTASY STAR ONLINE

アクション性が高い戦闘と、きれいなグラフィックが人気のDreamcastのネットワークゲーム。キャラクターを自由にカスタマイズできる。国産RPGであるため、日本語での会話が可能になっている

http://pso.dricas.ne.jp/

©1997-2000 Electronic Arts Inc. All rights reserved.
©2000Sony Computer Entertainment America Inc. All other trademarks are properties of their respective.
©SEGA CORPPRATION / SONICTEAM,LTD.2000

店長
パソコンショップの店長。30歳。ネットワークゲーム歴は3年半ほど。新しモノ好きで、広く浅くあらゆるジャンルのゲームに手を出す。

ハイト
新人バイトの女の子、20歳。ゲーム好きの兄がいるため、ゲームの知はちょっとだけある。最近兄がはまっているネットワークゲームに興味深々。

先月号（2001年4月号）の次号予告で今号からUO編がスタートすると告知しましたが、都合により内容を変更いたしました。UO編を楽しみにしてくれていた皆さん、ごめんなさいね。

PRESENT

読 者 プ レ ゼ ン ト

1 名作アクションアドベンチャー「トゥームレイダー」シリーズの最新作とオリジナルグッズ

アイドス・インタラクティブ(株)
2001年2月14日に行われたララ・クロフトの誕生日キャンペーン。その際に頂いた「トゥームレイダー5：クロニクル」日本語版(1A)を1名に。オリジナル腕時計(1B)とメタルフィギュア(1C)を各5名に。

1A

1B

1C

2 贅沢なサウンド環境を実現する5.1チャンネルスピーカー

ヤマハ(株)
今月号のTECHNICAL EDGEで紹介した(詳細については、p.131を参照)アナログ4チャンネルの入力端子を備えた高品質スピーカー"TSS-1"を1名に。

3 イマジニアの大型タイトル2点

イマジニア(株)
ラリーレーシングの代表格「COLIN McRAE RALLY 2.0」(3A)と、海外で数々の賞を獲得した話題作「ジャイアンツ シチズンカブト」完全日本語版(3B)を各2名に。

3A

3B

4 映画のような演出が魅力の3Dシューティング「スターランサー」

(株)マイピック
美しいグラフィックで描かれた宇宙空間を舞台に、迫力ある戦闘が楽しめる3Dシューティング「スターランサー」完全日本語版を4名に。

5 マルチプレイに対応した国産RPGの最新作

ボーステック(株)
敵の体に乗り移り、さまざまな能力を身に付けて戦う異色のRPG「レリクス：ザ セカンド バース」を3名に。

6 作家、クライブ・バーカーが原作を担当した本格ホラーアクション

エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)
孤島を舞台に、恐怖の物語が展開する3Dアクション「Clive Barker's UNDYING」英語版(日本語マニュアル付き)を2名に。

7

(株)セガ
140種類もの国産車が登場するリアルレーシング「セガジーティー ホモロゲーションスペシャル」を2名に。

8 (株)メディアカイト

今なお高い人気を維持している傑作RPG「DIABLO Ⅱ」日本語版(8A)を2名に。さらにDIABLO Ⅱの精巧なキャラクターフィギュア(8B)を6名に。

8A

8B

9 マイクロソフト(株)

マイクロソフトのロゴがプリントされたリストレストとロゴ入り名刺ケースをセットにして1名に。

10 M3エンタテインメント(株)

本格的なピンボールゲームが楽しめる「ルーラの♥セクシーピンボール」を3名に。

11 NVIDIA社、(株)エルザ ジャパン

GeForce3の説明会で頂いたNVIDIA社のロゴが入った高級感のあるペンセットと、エルザ ジャパンのロゴ入りTシャツをセットにして1名に。

12

(株)コーエーネット
PlayStation2用タイトル「READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2」のロゴがプリントされたTシャツとボクシングパンツをセットにして1名に。

13

13A

13B

2001年2月9日に"Necca"で行われた「サドンストライク」ゲーム大会。本誌編集部が獲得した賞品のラジコン2点を各1名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは2001年4月24日です。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

Computer Parts & Games Plus

OVER TOP

日本全国通販OK!!

ゲームの最新入荷情報はこちらで
www.messe.gr.jp/overtop/
新作ソフトの予約も 出来るよ。

今売れてます

今月の注目ソフト

ウルティマオンライン ―第3の夜明け―
発売中!!
ウルティマオンラインの世界が更に進化します。
★キャラクターやモンスターがすべて3D化!
★新大陸・新種族モンスターの登場
★新しいアイテムの追加
★ゲームサウンドの大幅な改善

PROJECT I.G.I (完全日本語版)
3月23日発売!!
今、大人気の特殊部隊のジャンルをEIDOS初のゲーム化!! EIDOS
元SAS特別機動隊員となり、数々のミッションを遂行していくとその裏に潜む秘密が明らかに…
グラフィックエンジンは、フライトシュミレーターのエンジンを使うことでシームレスに。

GIANTS CITIZEN KABUTO (完全日本語版)
シングルプレイでは3タイプの…を操作してミッションをクリアしていく。マルチプレイでは3つの種族から1つを選び、最大8人でプレイ可能。
¥6,200

Clive Baker's Undying クライブ・バーカーズ アンダイイング (英語・日本語マニュアル付属版)
天才クライブ・バーカーが手がけた3Dホラーゲーム
¥5,800

スターランサー (完全日本語版)
プレイヤーは…の一員となり、敵勢力に対して様様な作戦の成功の為に、圧倒的美しさの3Dグラフィックで構成された宇宙間を飛び回ります
¥7,600

㈱テーマパーク(J)	¥6,400
ハーフライフ:ゲーム オブ ザ イヤー(マ)	¥4,800
ハーフライフ:カウンターストライク(マ)	¥4,800
インペリアムギャラクティカⅡ(マ)	¥5,600
チキチキマシーン猛レース(マ)	¥3,800
NBAライブ2001(J)	¥6,400
LEGOランド(マ)	¥5,800
ウィザードリィ・コレクション(J)	¥7,200
HITMAN Codename 47(J)	¥6,400
RainbowSix:Covert OPS(マ)	¥7,143
SACRIFICE/サクリファイス(J)	¥6,286
MECH WARRIOR 4(E)	¥6,981
WANDERER(E)	¥2,000
GUNMAN CHRONICLES(E)	¥5,800
HALF LIFE PLATINUM(E)	¥8,800
CLIVE BARKER:UNDYING(E)	¥5,800
ICEWIND DALE:ADD-ON(E)	¥4,800
DUCATTI WORLD RACING(E)	¥4,800
NO ONE LIVES FOREVER(E)	¥6,000
NASCAR RACING 4(E)	¥7,200
PRO RALLY 2001(E)	¥5,800
RAINBOW SIX:COLLECTORS EDTION(E)	¥9,800

◎◎◎◎◎◎◎BEST SELLER GAMES◎◎◎◎◎◎◎

イマジニア版 Colin McRae Rally 2.0 (英語/日本語マニュアル付版)
昨年度No.1のPCレースゲーム ¥5,981

Sudden Strike (完全日本語版)
ノートPCでも動作可能なコンバットリアルタイムストラテジーゲーム
¥6,286

アリス・イン・ナイトメア (完全日本語版)
…McGee's…Quakeエンジン…アクション・ホラー・アドベンチャーという異色作
¥6,400

DEUS EX /デウスエクス (完全日本語版)
1人称視点でのアクションRPG
¥7,200

Grand Prix 3(マ)	¥6,980
MIDTOWN MADNESS 2(J)	¥6,200
スーパーバイク2001(J)	¥6,600
R日産エディション(J)	¥5,600
ル・マン24(マ)	¥3,800
シムピープル デラックス(J)	¥4,972
ALPHA CENTAURI(J)	¥7,200
Blair Witch ProjectVol.1〜3	各¥4,800
マイト&マジック8(J)	¥6,600
QUAKE Ⅲ(マ)	¥5,980
QUAKEⅢ TEAM ARENA(マ)	¥4,200
MS FLIGHT SIM 2000(J)	¥11,800
MS Combat Fight Sim 2(J)	¥7,980
CRIMSON SKYES(J)	¥6,200
F−18/E スーパーホーネット	¥6,600
エアロダンシング(J)	¥5,400
ガンシップⅢ(J)	¥7,200
B-17 フライングフォートレスⅡ	¥6,400
R6:ローグスピア(マ)	¥7,200
R6:アーバンオペレーション(マ)	¥4,800
Half-Life ミレニアムパック(マ)	¥7,200
Half-Life Counter Strike(E)	¥4,800
Buldur's Gate(J)	¥8,800
Buldur's Gate Ⅱ(マ)	¥6,800
ICEWIND DALE (J)	¥7,800
Diablo Ⅱ (J)	¥7,800
ヴァンパイア:ザ・マスカレードリデンプ(J)	¥6,800
EVERQUEST(マ)	¥4,980
EQ:Scar of Velious(マ)	¥2,800
TOMB RAIDERS V(J)	¥7,200
STARTREK VOYGER ELITE	¥7,200
Escape From MONKEY Island	¥5,800
UNREAL:GOTY(マ)	¥6,400
リアルミスト(J)	¥5,800
RISK2(J)	¥5,800
ウォーロード バトルクライ(J)	¥7,200

上記に無いタイトルは,お電話又はメールにてお気軽にお問合せください。

国内(代理店)版 発売予定

3/22	ウルティマオンライン―第3の夜明け―
3/22	F1 チャンピオンシップシーズン2000
3/23	プロジェクト I.G.I 日本語版
3/23	ガンマン:クロニクル
3/23	HOMEWORLD:カタクリズム
3/23	ウィザードリィ:クロニクル
3/24	大阪フォトリアルシーナリー(MSFS追加シーナリー)
3/28	SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL
3/29	エネミーエンゲージ～コマンチvsホーカム～完全日本語版
3/29	トニーホークス プロスケーター2
3/30	ディサイプルズ
3/30	三国志 8
4/12	Combat Mission
4/26	パンツァージェナラルⅢ～スコーチドアース～完全日本語版
4/27	フェイト オブ ドラゴン～龍の系譜～
4/	プロラリー2001 日本語版
春	ミグアレイ 完全日本語版
6/28	MYSTⅢ EXILE 完全日本語版

《上記のタイトルは2001年3月予定のものです》

Game Pad

ロジクール Wingman RUMBLEPAD (振動機能付きゲームパッド) ¥4,980

[マイクロソフト] SideWinderシリーズ	
PnP GamePad	¥3,191
GamePad Pro	¥4,972
Freestyle Pro	¥7,972
Dual Strike	¥8,400
ストラテジック コマンダー	¥7,600
[ロジクール] Wingman	
GamePAD EXTREME	¥7,980
[SAITEK]	
CYBORG 3D PAD USB	¥3,981
P750 Digital Control PAD	¥3,277
P120 PC PAD	¥1,200
X6-34	¥953
X6-32M	¥1,905
GM-2	¥6,800
[Rockfire]	
SilverShuttle (キーボード・エミュレーション)	¥3,800

Wheel Controller

Thrustmaster/Guillemot 360 Modena Pro Racing Wheel ¥9,180

[マイクロソフト] SideWinderシリーズ	
Force Feedback Wheel	¥18,800
Precision Wheel	¥9,980
[ロジクール] Wingman	
Formula Force Wheel	¥12,800
Formuka Force GP	¥12,800
[Vintion]	
SPEED DRIVER(アナログホイールコントローラー)	¥6,800
◆◆◆その他の特殊コントローラー◆◆◆	
[トワイライトエクスプレス]	
スピーディ バイクハンドル	¥TEL
スピーディ クロスボード	¥TEL

お求め易い価格になりました。バイクゲームの必需品?

FLIGHT Controller

[マイクロソフト] SideWinderシリーズ	
FORCE FEEDBACK 2	¥12,800
Precision 2	¥6,800
[ロジクール] Wingman	
フォース 3D デジタル	¥12,800
エクストリーム 3D デジタル	¥4,980
アタック	¥2,980
[CH Product/トワイライトエクスプレス]	
F－16 Combat Stick USB	¥9,000
Flight Sim 操縦桿 PC	¥12,800
Flight Sim 操縦桿 USB	¥15,800
Pro Pedal PC	¥10,800
Pro Pedal USB	¥13,800
Pro Throttle PC	¥13,800
[Thrustmaster/Guillemont]	
Top Gun FOX	¥2,880
Top Gun FOX2 Pro	¥5,580
Top Gun AfterBurner	¥7,580
[SAITEK]	
ST110 Dynamic Joystick	¥2,800
SP550 Joystick&Controll Pad	¥3,981

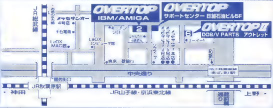
[GAMETECH製品]	
アーケートスティックコントローラー PCプロジョックアーケートUSB	¥2,981
パソコン用PSコントローラーアダプター&PSメモリーリーダー PCツナイテントUSBメモリーとーる	¥2,972
PS･64･GBセーブデータ書き出し&読み込みツール ゲームデータステーション	¥4,800
[SK-NET製品]	
パソコン用PSコントローラーアダプター	
SMART JOYPAD Ⅱ	¥2,980
SMART JOYPAD2 for Mac	¥3,980
SMART JOYPAD Ⅲ (遂に登場フィードバック対応版)	¥3,980
[マイコンハウス製品]	
アップスキャンコンバーターユニット XRGB2	¥22,858
ビデオスキャンコンバーターユニット XPC3	¥26,667
アナログRGB-S端子変換ユニット XAV-2s	¥8,191
アナログRGB分配ユニット Rooty	¥7,800
21ピンアナログRGBセレクター SELECTY21	¥5,800

通販のお申し込み/在庫・入荷の御確認は ホームページから (リストにない商品はメールにてお問合せください)
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

電話で 03-3255-3500
代引き/銀行振込のお支払いになります

振込口座先:
三和銀行 秋葉原支店(支店番号626)
普通 1050420 オーバートップ

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494
《営業時間》
月火水 11:00～20:00
木金土 10:30～20:00
日曜･祝日 10:30～19:30



フレッツ・ISDNを使用するのなら、ターミナルアダプターよりもダイヤルアップルーターの方が便利だ。接続がスピーディーな上に、複数のパソコンで同一の回線を共有できるからだ。このコムスターズ・ルータ CMZ-RT-DP2には、たとえ回線が切れてしまっても、すぐに再接続する機能が付いているので、常時接続が可能なフレッツ・ISDNとの相性が特によさそうだ。

文／西尾ゆき

常時接続時代の家庭用ダイヤルアップルーター コムスターズ・ルータ CMZ-RT-DP2

ネットワークゲーム用の設定がホームページで解説されている

NECのコムスターズ・ルータ CMZ-RT-DP2（以下、コムスターズ・ルータ）は、ダイヤルアップルーターの定番の一つであるCMZ-RT-DPの後継製品で、CMZ-RT-DPが横置きであったのに対し、縦置きのデザインになっているのが特徴だ。

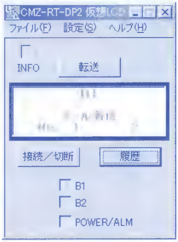
最初は1台だったパソコンも、慣れてくるに従って、2台、3台と増えていくもの。家族がそれぞれ自分のパソコンを持つようになれば、複数の人間で同時にインターネットにつなぎたいと思うようになるはずだ。そのような場合にこのコムスターズ・ルータを使えば、一つのインターネット接続をすべてのパソコンで共有できるようになる。通常、ルーターとパソコンを接続するには、LANカードをパソコンに搭載する必要がある。これは同時に家庭内LANを組むことにもなり、ファイルやプリンターの共有が可能になる、といった導入メリットがある。

また、この製品ならではの機能として、本体に付いているUSBポートを利用することで、一台のみではあるが、LANカードを搭載していないパソコンをインターネットに接続させることが可能だ。もちろん同時に家庭内LANにも組み込まれることになる。

さて、ルーターを使用してネットワークゲームをする際に問題となるのは、NAT（グローバルIPアドレスとプライベートIPアドレスの変換）の設定を行うことだが、パソコン初心者～中級者はここでつまづきがちだ。筆者も長らく、パソコン1台＆ターミナルアダプターという手間の掛からない組み合わせを使用していたので、こういった設定はできれば避けて通りたい、というか人にやらせてしまいたいと思うが、うれしいことにコムスターズ・シリーズの公式サイトには具体的な設定方法などがFAQとしてまとめられている。用意されている質問と答えの量も豊富なので分かりやすく、とても安心感があった。これならば、通信に詳しくない人でも大丈夫だろう。

さらに、ここにはネットワークゲームに関しての項目も設けられており、動作確認済みのゲームとして「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」や「DIABLO」「ULTIMA ONLINE：THE SECOND AGE」「三國志INTERNET」などが挙げられている。原稿執筆時点（2001年3月初頭）では本製品はまだ発売されておらず、このFAQは前モデルのCMZ-RT-DPなどのものとなっている。その正式な後継機である本製品が発売されるときには、もう少し新しいタイトルの対応状況が掲載されることを期待する。

仮想LCD画面



本体上面の液晶ディスプレーとボタンを模したインターフェースとなっているため、本体を操作するのと同じ感覚で、パソコン上からルーターの動作状況を確認できる

サーバーのホスティングにも効果を発揮

コムスターズ・ルータは、LANで接続されているパソコンからWebブラウザーで簡単に設定変更できるほか、付属のユーティリティーをインストールすれば、パソコン画面上に表示される仮想LCDから接続／切断の操作が行える。例えば、ルーターがこちらの意図しない自動再接続を行おうとした場合、画面上から即座に切断することができたり、普通はルーター本体を見なければ分からない動作状況のチェックも行えたりする。

接続先のプロバイダーは最大16件まで設定でき、パソコンごとに自動で切り替わるので、家族で複数のプロバイダーやアカウントを使うときなどに便利だ。

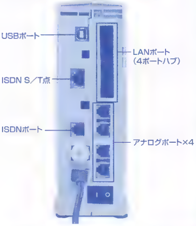
また、フレッツ・ISDNはしばらく通信をしないでいると、接続が切れてしまうことがあるが、コムスターズ・ルータには自動的に回線を再接続させる機能があるので、固定IPアドレスを使って、ネットワークゲームのサーバーを立てる際などに役に立つ。

コムスターズ・ルータは、電話代を節約するための自動切断機能を装備しているが、この機能を切っておけば、インターネットへの常時接続環境が構築できる。ホームページでのサポートが充実しており、設定ソフトの使い勝手も良い本機は、パソコン初級者～中級者でも無理なく使いこなせるルーターだ。これからフレッツ・ISDNでネットワークゲームを楽しみたいと考えている人にお薦めしたい。

製品情報

接続回線：INSネット64またはHSD64k／HSD128k／DA64／DA128／OCNエコノミー
DSU：内蔵
インターフェース：LAN（10Base-T）×4、USB×1
アナログポート：4
価格：4万3,800円
発売時期：2001年4月上旬予定
問い合わせ先：NECデータコム・インフォメーション・サービスセンタ TEL 0120-498563
URL：http://ccsd.biglobe.ne.jp/comstarz/

コムスターズ・ルータの背面



音響機器のしにせメーカーであるヤマハから、低価格な5.1チャンネルスピーカーが発売された。パソコンゲームで使用する多チャンネルスピーカーを選ぶ際に重要なのは、その機器がアナログ4チャンネル入力に対応しているかどうかだが、その点このTSS-1はしっかりと対応している。われわれにとっては、また一つゲームに最適なスピーカーが増えたことになる。

文／Fakemoon

低価格ながらも高音質な5.1チャンネルスピーカー シネマステーション・ミニ TSS-1

パソコンでの使用を想定して アナログ4チャンネル入力に対応

ヤマハのTSS-1は、シネマステーション・ミニと名付けられたコンパクトな5.1チャンネルスピーカーだ。Dolby Digital、Dolby Pro Logic、dtsのデコードに対応したアンプユニットと、仰角調整が可能な設置スタンドを持つ小型のサテライトスピーカー、サブウーハーという構成になっている。

アンプユニット背面の入力系統には、光／同軸デジタル入力端子と、アナログ4チャンネルの入力端子（ステレオミニジャック）が装備されている。DVDの再生を意識してシネマステーションと名付けられているにもかかわらず、アナログ4チャンネルに対応していることは非常に興味深い。これだけDVD-ROMドライブを搭載したパソコンが普及した現在では“低価格帯の5.1チャンネルスピーカーはパソコンで使うもの”という図式が成り立つのかもしれない。そうなると、DVD鑑賞以外の用途にも利用するわけで、パソコンゲームで3Dサウンドを楽しむためには必須のアナログ4チャンネル入力端子は不可欠なものと判断したのだろう。

出力側のスピーカー端子はピンプラグとなっており、スピーカーじか付けのケーブルを簡単に接続できる。欲を言えば、もともとじか付けケーブルなのだから、プラグを色分けしておいてくれれば、配線に戸惑うことはなかっただろう。

アンプユニット背面には、出力スピーカー数を、2チャンネル、4チャンネル、5チャンネルに切り替えるためのスイッチが設けられている。例えばここを4チャンネルに設定しておくと、ユーザーが意識せずとも、5.1チャンネルサウンドを4.1チャンネルにダウンミックスしてくれるのだ。2チャンネルに設定すると、5.1チャンネルサウンドはバーチャルサラウンドに変化するが、これは“ステレオダイポール”（近接した二つのスピーカーを使って3Dサラウンド音場を生成する技術）のような本格的なものではなく、どちらかというと“単に奥行き感を持たせた2.1チャンネルサウンド”といった印象だ。

操作感・視認性は極めて良好だ。インターフェースはボタンやダイヤルを必要最低限に絞り、直感的な操作ができるように工夫されている。入力切り替えやサラウンドモードの選択は瞬時に行え、一目で現在のシステムの状態を確認することが可能だ。“マニュアルを読まずとも操作できる”ことは高く評価できる。

コンパクトな音場は ゲームサウンドとの相性が良い

実際に本機を使ってDVD-Videoを幾つか鑑賞してみたところ、これが実売2万6,000円程度で購入できるのかと驚いてしまうほどの、ハイクオリティーなサウンドが堪能できた。筆者の所有する本格的なAVシステムと比較すれば、確かに音質の絶対的な差はある。スピーカーの設置場所を同一にして比較したが、音の広がり具合が二周りほど違う。だからといってTSS-1が落第であるとも言えない。そもそも、6Wのサテライトスピーカーと40Wのそれではクラスが違うので、単純な比較をする方が間違いなのだが、そう思いながらも妙に納得してしまうほどのクオリティーと言えば、お分かりいただけるだろうか。

続いてゲーム用の3Dサウンドを評価するために、EAX対応「アリス・イン・ナイトメア」をプレイしてみた。DVD-Videoのときとは違い、小型のTSS-1のサウンドはキレがあり、シャープな印象を持った。前述した音場のコンパクトさが幸いして、ゲームサウンドのぼやけ方が少ないのだ。ぼやけ方が少ないということは、3Dポジショナルサウンドのだいご味である位置感が、よりつかみやすいということにつながる。よく、小型のスピーカーシステムでゲームをプレイすると、金属音ばかりが目立ち、疲れやすいなどと言われるが、TSS-1の場合、ヤマハ独特のナチュラルなサウンドで楽しめるため、そのような心配はいらない。

正面

背面

アンプユニット[illegible]インターフェース[illegible]再生される音質[illegible]バランスよくまとまり[illegible]スピーカーを中心としたパッケージが苦手とする中音域にもパワー不足を感じることはない。背面にはスピーカーモードを切り替えるスイッチが用意されている

製品情報

メーカー：ヤマハ

スピーカー出力：サテライト 6W×5、サブウーハー 18W×1

サポートするサウンド規格：Dolby Digital、Dolby Pro Logic、dts、Stereo

入力端子：光／同軸デジタル入力（S／PDIF）
アナログステレオ入力（4チャンネル、ステレオミニジャック）

実売価格：2万6,000円前後

発売時期：発売中

問い合わせ先：ヤマハ お客様相談センター　TEL 03-5488-5500

URL：http://www.yamaha.co.jp

SECRET FILE #00115

ヒットマン コードネーム47

メーカー：ツクダシナジー

大胆不敵な“不死身の殺し屋”

命令のままに黙々とターゲットを倒す暗殺者。報酬は高額だが、失敗すれば命を落とす危険な仕事だ。しかし本作では、不死身モードを使うことで大胆不敵な行動がとれるのだ。ゲームをインストールしたフォルダにあるhitman.iniファイルをテキストエディターで開いてenableconsole 1の文を書き加えよう。この状態でゲームを始めると、全角／半角キーでコンソール画面が出現する。ここでGOD 1とタイプしてEnterキーを押せば、主人公が不死身になるのだ。こそこそ隠れて敵を狙うのではなく、大胆に敵陣に乗り込んでみたいのなら、ぜひ試してみよう。体中から血を噴き出しながらも、執拗に獲物を探す姿は、まるでターミネーターのようだ。さらにINFAMMOを使えば弾薬も使い放題になる。

ヒットマン コードネーム47の チートコマンド一覧

GOD 1	不死身モード
GIVEALL	すべての武器を取得する
INFAMMO	弾薬が無限
INVISIBLE 1	敵に気付かれなくなる

ゲームをインストールしたフォルダにあるhitman.iniファイルをテキストエディターで開こう

enableconsole 1の文を最後の行に追加して上書き保存する

半角／全角キーを押して、GOD 1と入力すれば、どんなに撃たれても派手に血が出るだけで、決して死なない暗殺者になれるのだ

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00116

ジャイアンツ シチズンカブト

メーカー：イマジニア

最初に建設する施設はこれ？

Base Buildありのミッションでは、強力な武器や施設を作るためにParty Houseを建設する必要がある。ところが、このParty Houseを建設するまでには7種類の施設を作らなくてはいけないのだ。そんな手続きは面倒だ！ というあなたに禁断の技を伝授しよう。ゲーム中にTキーを押してコマンドラインを表示させ、itsmypartyとタイプすると、PubのとなりにParty Houseが出現する。さらにbasegoveryfastを使うと施設の建設スピードが速くなるため、自陣を素早く強化できるのだ。ゲームを始めたばかりで、まだBase Buildありのミッションがプレイできないのなら、コマンドラインにallmissionsaregoodtogoとタイプしてメニューに戻り、“シングルプレイをロードする”をクリックしよう。すべてのミッションが選択できるようになっているはずだ。

ジャイアンツ シチズンカブトの チートコマンド一覧

pleasehealme	ヒットポイントが回復する
mapshowitall	マップがすべて表示される
gimmegifts	いつでもギフトショップに入れる
allmissionsaregoodtogo	すべてのミッションを選択できる
basegoveryfast	施設の建設が速くなる
basefillerup	施設のエネルギーが増える
itsmyparty	Party Houseが出現する

何もない基地エリアにParty Houseが出現。いかにもチートを使いましたという感じだ

allmissionsaregoodtogoとタイプしてからメニュー画面に戻り、シングルプレイのロードを選択すると、すべてのミッションがプレイ可能になっている

アリス イン ナイトメア

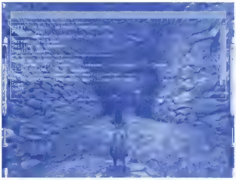
メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア

夢の世界を自由自在に行き来しよう

長編小説を読んでいると、先の章をほんの少しだけ読んでみたくなることはないだろうか。本作のような大作ゲームでも、そんな気持ちになる人は多いはず。今回、その夢がかなうチートを紹介しよう。“設定”メニューから“ゲームオプション”を選択し、“コンソールモード”の右にあるチェックボックスにチェックを入れてからゲームをスタートする。F12キーを押すとコンソール画面が表示されるので、map ###（###はマップコードを記入）と入力すれば、お望みのマップへジャンプできるのだ。先を見たい場合だけでなく、印象に残った場面を何度も繰り返し楽しむためにも便利な技だろう。

それ以外にも、定番のチートがいくつも用意されている。例えば、この世界の時間を止めてしまいたいなら、notargetを使用する。敵がこちらに気付かなくなり、その場から動かなくなるので、世界の時間が止まったような気分になれる。また、noclipとタイプすれば壁抜けモードになり、場所によってはアリスを下から見上げるアングルになるのだ。不死身モードのgodでは、敵の攻撃によるダメージは無効になるが、毒の沼によるダメージは受けてしまう。そんなときはhealth 100を使用し、体力を回復させよう。活発なアリスが好きな人にはwussがお勧め。すべての武器を入手できるため、序盤から強力な攻撃が可能になるのだ。

ゲームオプションのメニューのいちばん下にあるコンソールモードにチェックマークを付けよう



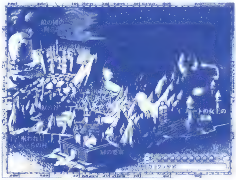
F12キーでコンソール画面が出現するので、チートコマンドを入力する。不死身モードはgodだ

アリス イン ナイトメアのチートコマンド一覧

god	不死身モード
wuss	すべての武器が使える
noclip	壁抜けモード
health #	#の数値だけ体力を回復。#の最大値は100
notarget	敵に発見されなくなる
cg_cameradist -45	1人称視点モード
cg_cameradist 128	通常視点に戻る
map ###	指定のマップへジャンプ（###にはマップコード入力）

マップコード表

エリア名	マップ名	マップコード
呪われし旅立ちの村	忘却への入り口	gvillage
	パンデモニウム	pandemonium
扉の要塞	扉の要塞	fortress1
	壁を越えて	fortress2
	けだるいガッコウ	skool1
	放課後のジッケン	skool2
涙の谷	涙の池	potears1
	狭き道程	potears2
	デザートの時間	potears3
	水中神殿	utemple
不思議の国の森	上陸地点	garden1
	地下迷宮を抜けて	garden2
	転石	garden3
	ツメタイ歓迎	garden4
	菌糸類の森	centipede1
	ムカデの領域	centipede2
	賢者の思惑	wforest$wforest_start1
鏡の国	蒼白の領域	wchess1
	白の王城	wchess2
	赤に王手詰み	rchess1
	鏡影	funhouse
鏡の国の向こう	病みたる時計仕掛け	hatter1
	時間との対決	hatter2
炎と硫黄の大地	燃え立つ好奇心	jlair1
	ジャバウォックの巣	jlair2
不思議の国の森	賢者の思惑	wforest$wforest_start2
ハートの女王の領地	堂々たる迷宮	hedge1
	空中散歩の恐怖	tower1
	狂気に至る幻惑	hedge2
	水流管	tower2
	復讐の迷宮	hedge3
	カラクリ世界	tower3
女王の本拠地	崇高たる怒り	grounds1
	乱戦を抜けて	grounds2
	昇華への戦い	facade
	女王の城	keep
	暗闇の中にあるもの	qlair



mapコマンドを使えば、先のストーリーを見ることができる

アリスを下から見上げることも可能。画面中央下に見えるのはナルトではない

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

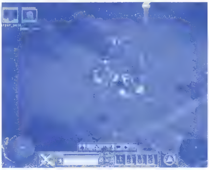
Q 「DIABLO II」を起動してbattle.netにつなぐと、パッチを自動的にダウンロードします。その後、ゲームをしようとすると動かなくなるのですが、これは何が原因なのでしょうか？
（徳島県・吉本典礼）

A パッチの組み込みによって発生するトラブルは、プレイするマシンの構成、ゲームやそのバージョンによって異なるため、一概には言えないのですが、DIABLO II の場合は、起動時にプレイCDを認識しないという不具合が頻発します。これはコピープロテクトの関係で、オリジナルCDかどうかの判別に失敗しているのが原因のようです。また、仮想CD-ROMドライブとツール類を利用してイレギュラーな状態でプレイしていた場合も、バージョンアップによって起動しなくなることがあります。

Ver.1.04パッチの場合、英語版は問題ないのに日本語版では起動しなくなったという例もあったようです。現在は最新版であるVer.1.05bパッチが出回っていますので、ゲームをインストールし直してbattle.netに接続し、パッチを当ててみてください。

パッチを当てるのに失敗したり、不具合が出たりした場合は、ゲームをアンインストールした後に再インストールして、パッチを当て直せば解決することが多いです。再インストールする前に、ビデオカードのドライバも、最新のものにバージョンアップすると良いでしょう。

また、再インストール後にbattle.netへ接続すれば自動的にアップデートされますが、Blizzard Entertainment社のDIABLO II 公式サイトから直接各バージョンのパッチをダウンロードすることもできます。



battle.net以外でマルチプレイをする場合、全員のパッチバージョンをそろえなくてはならない

パッチ一覧の中から、ファイル名の末尾が“.exe”で、なおかつ日付けのいちばん新しいものをダウンロードし、DIABLO II をインストールしたフォルダか任意のフォルダに保存してください（末尾が.hqxというファイルはMac用です）。ダウンロードが終わったら、exeファイルをダブルクリックして実行しましょう。ゲームのバージョン情報は、メインメニュー画面左下に“v1.0x”という数字で表示されますので、起動後に確認してください。パッチには以前の修正も含まれていますので、最新のものを一つだけ当てればOKです。

DIABLO II 日本語版の公式サイトでも、トップページの下の方に最新パッチ情報へのリンクが張られています。ここでは、どんなバージョンアップがあったのかを知ることができますので、小まめに覗いておくとよいでしょう。　（西尾ゆき）

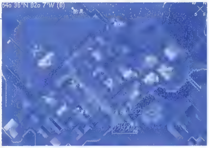
DIABLO II 公式サイト（Blizzard Entertainment社サイト内）
http://www.blizzard.com/diablo2/
DIABLO II 日本語公式サイト（カプコンサイト内）
http://www.capcom.co.jp/diablo2/

Q サードパーティーが制作した「ULTIMA ONLINE」用ツールを導入しようと考えています。お薦めのものがあったら教えてください。
（東京都　古賀英之）

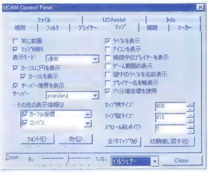
A ULTIMA ONLINEには、数多くのサードパーティーが制作したツール“サードパーティープログラム”が存在します。便利なものが大半ですが、中にはキャラクターを改造するものや、ほかのプレイヤーに迷惑をかけるのを目的とした悪質なものもあります。そのため、開発元であるOrigin Systems社（日本語公式サイトの管理はエレクトロニック・アーツ・スクウェアが行っています）が、“その利用をゲーム中の不正行為としてみなさない”サードパーティープログラムを下記のサイトにまとめて紹介しています。これらは「UOPro」と呼ばれ、公式的なサードパーティープログラムとして多くの人に使われています。UOPro以外のツールを使用すると、アカウントが剥奪される場合もありますので気を付けましょう。なお、UOProを導入する際は、個人の責任の下で行ってください。

さて、ご質問のお薦めサードパーティープログラムですが、UOProの「UOAM日本語版」が良いと思います。このUOAM日本語版は、プレイ画面とは別のウィンドウに地図を表示してくれるツールです。地図の大きさが自由に調節でき、自分が移動すると地図も連動して動くようになっています。また、町やダンジョン、店名などのすべての名称が表示されますので、非常に便利です。そのほかにも、仲間同士でUOAMを導入することによって、仲間がいる場所を地図に表示したり、宝箱が埋まっている位置が表示されたりするなど、多くの機能が備わっています。無料であるにもかかわらず、プログラムの更新も頻繁に行われており、すでに「ULTIMA ONLINE:THIRD DAWN」で追加されるIlshenar大陸も見ることができるようになっています。UOAM日本語版は、プレイヤーからの評判も良いので、ぜひともお薦めします。　（川崎政一郎）

UOPro一覧（日本語サイト）
http://support.jp.uo.com/3rdparty.html
UOAM日本語版
http://webs.to/uoam/



UOAM日本語版を使うと、今まで歩き慣れたブリタニアにも意外な発見があるだろう

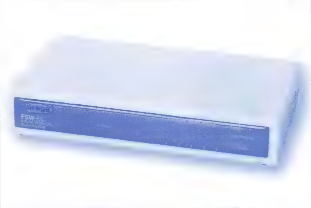


数多くの機能があるものの、日本語による表示が可能なのでセットアップは簡単だ

3台のパソコンとスイッチングハブを使ってLANを組み、自宅でネットワークゲームをプレイしています。知人から「パソコンの台数が少ないと、普通のハブよりスイッチングハブの方が遅くなる」と聞いたのですが、本当でしょうか？
（岡山県　宮本正則）

一昔前であれば、100Base-TXのLANカードやスイッチングハブなどは非常に高価な機器で、一般家庭で利用できるようなものではありませんでした。スイッチングハブはその中でもかなり高額な部類の製品であり、4〜5年前は10ポート程度でも10〜50万円程度と、通常のハブと比べてもかなり割高で、導入できる企業も限られていました。しかし、ここ最近になって、一般家庭でもLANを構築する機会が増えてきており、その影響かネットワーク機器の低価格化は目を見張るものがあります。スイッチングハブも1万円以下で売られるようになりました。そのため、通常のハブ（リピータハブ）の代わりに購入されている方も多いのではないかと思います。

リピータハブでの通信は、接続されているすべてのマシンがネットワークを共有して通信を行いますので、2台の間でネットワークが飽和するくらい大量の通信が行われている場合には、ほかのマシンの通信がしにくいなどの影響が出てしまいます。これがスイッチングハブですと、パソコン間を1対1でポートを結び付けて通信を行いますので、上記のような状況であっても通信しているマシン同士だけが直接データの送受信を行い、ほかのマシンは影響を受けることなく快適に通信を行うことができます。従って、スイッチングハブは、通常のハブよりもネットワーク全体のパフォーマンスとしては向上するのですが、場合によってはご質問のように逆にパフォーマンスが低下する場合があります。



コレガ FSW-5L（実売価格5,000円）
低価格のスイッチングハブ。ポートは五つで、一般家庭でも気軽に導入できる

例えば、複数台のパソコンから同じパソコンに対して通信を行った場合には、スイッチングハブは最初に接続要求を受け取ったパソコンを接続してしまうため、ほかのマシンから接続要求があっても、最初に接続したマシンが通信中の場合は接続することができません。実際には、ハブ側のキャッシングやフローコントロールでエラーが出ないよう処理されるのですが、あまりにも大量のデータの転送が行われてる場合などは、通信エラーが発生する場合もあります。恐らくご質問の“台数が少ない場合に遅くなる”というのは“台数が少ないとパソコンが通信を行う場合に、そのパソコンがすでにほかのパソコンと通信を行っている可能性が高いから”ということではないでしょうか？ 状況やスイッチングハブのメーカーにもよりますが、一般家庭レベルでの使用において、ピア・ツー・ピアでの接続である場合や、複数台の大量データ通信を頻繁に行わない限りは、性能の低下はほとんど発生しないと思いますので、あまり気にされなくても良いのではないでしょうか。　（七緒秋光）

今、液晶ディスプレイ付きのパソコンを使っているのですが、どうもゲームをするには不向きなようです。次に買うときの参考にしたいので、ディスプレイを選択する際に注意すべきことを教えてください。　（香川県　藤井健太郎）

メーカー製のパソコンは、省スペース化のために液晶ディスプレイが付属する製品が増えています。また、自作されている方でも、省電力や省スペースのために液晶ディスプレイを使用している方も多いようです。しかしながら、ゲームをメインとする場合はCRTディスプレイを選ぶのが良いと思います。

液晶ディスプレイがゲームに向かない理由は次のとおりです。

●画面の切り替えが遅い

最近はかなり速くなりましたが、それでもCRTに比べると遅いです。動きの激しいゲームをすると残像が出てしまう場合があります。

●選択できる解像度の種類が少ない

液晶ディスプレイは解像度（1027×768、800×600など）の数だけドットを発光させています。従って、解像度が640×480ドットで固定されたゲームをプレイした場合は、画面の中心だけが描画されることになります。最近の液晶ディスプレイですと、それを拡大させてディスプレイ領域全面に表示することができますが、その場合は、640×480のドットを引き伸ばして拡大表示するため、ジャギーが目立つことがあります（ジャギーを消す機能が付いている液晶ディスプレイの場合はぼやけた画像になります）。

●発色がCRTより劣る場合が多い

最近は液晶ディスプレイにもかなり性能の良い物があるのですが、同価格帯のCRTと比較してしまうと圧倒的にCRTの方が発色が良いです。

失敗しないCRTディスプレイの選び方としては、店頭で実物を見て、画像のクオリティーが高いもの（高解像度でくっきりと見えるもの）にすることがあげられます。具体的には、トリニトロン管を採用している物を選ぶと良いでしょう。CRTディスプレイは17インチが一般的ですが、最近は17インチだけでなく、19インチのCRTディスプレイも低価格化が進んでいますので、予算に余裕があれば19インチ以上のCRTディスプレイもお薦めです。（七緒秋光）

ソニーの普及価格帯の17インチディスプレイ“SONY CPD-E220”。トリニトロン管を使用しており、実売価格は3万円くらい

こちらはナナオの19インチディスプレイ“NANAO　FlexScan T761”。トリニトロン管を採用。ナナオは高品位ディスプレイメーカーとして高く評価されている。実売価格は 6万5,000円くらい

付録CD-ROMで実体験

ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	収録タイトル
BASEBALL2002	HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2002
CRLUPINX	CRルパン三世X
EARTHFORTH	EARTH FORTH
FALLOUTTACTICS (マルチプレイ対応)	FALLOUT TACTICS：BROTHERHOOD OF STEEL
GIANTS	ジャイアンツ シチズンカブト
ODN	ODN接続サインアップキット
ONI	ONI
PRORALLY2001	PRO RALLY 2001
SAMMYSURICATE	SAMMY SURICATE
SHEEP	SHEEP
STARLANCER	スターランサー
WIZARDRY	ウィザードリィ クロニクル

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95／98／Meを使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはマルチプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームは一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず一度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験

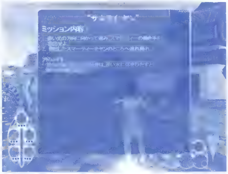
ネットワークゲーム体験版の使い方

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお薦めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

3Dアクションアドベンチャー　ジャイアンツ シチズンカブト

巨大な"カブト"、魔法が使える"シーリーパー"、科学兵器で武装した"メッカリン"という個性的な3種族が登場する3Dアクションアドベンチャー。収録したデモは完全日本語版で、シーリーパー用のミッションをプレイできる。圧倒的に美しいグラフィックを、その目で確かめてほしい。



インストール方法

①付録CD-ROMのGIANTSフォルダに収録されている[GIANTSREAPER DEMOJ.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

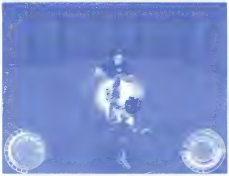
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「オプション」→「キー設定[シーリーパー]」で変更可能です。

Wキー	前進	Spaceキー	ニトロの使用
Sキー	後退	Cキー	マップ表示
Aキー	左並行移動	Rキー	1人称視点へ切り替え
Dキー	右並行移動	左Altキー	ジャンプ
マウス左クリック	攻撃	Q／Tabキー	武器の選択

公式サイト　http://www.imagineer.co.jp/pc/products/giants/top.html

3Dアクション　ONI

日本のアニメの影響を色濃く受けている海外産ゲーム。主人公Konokoが繰り出すスムーズで多彩なアクションが魅力だ。デモ版ではチュートリアルモードもプレイ可能で、移動方法やパンチ、キックなどの操作をステップごとにマスターできる。



インストール方法

①付録CD-ROMのONIフォルダに収録されている[ONI DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

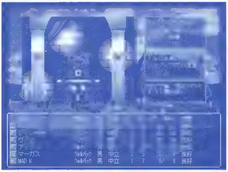
初期設定の操作方法を説明します。

Wキー	前進	Fキー／マウス左クリック	パンチ
Sキー	後退	Shiftキー	かがむ
Aキー	左並行移動	Spaceキー	ジャンプ
Dキー	右並行移動	Ctrlキー	アクション(ドアを開ける、端末を操作するなど)
Cキー、マウス右クリック	キック	Qキー	アイテムを拾う

公式サイト　http://oni.godgames.com/main.htm

RPG　ウィザードリィ クロニクル

多くのRPGに影響を及ぼした「ウィザードリィ」シリーズの世界観とゲームシステムに基づいた日本オリジナル作品。新しい種族や職業が登場するほか、呪文もすべてリニューアルされている。体験版では、パーティーを編成し、"バルマーラガの迷宮"を探検することが可能だ。



インストール方法

①付録CD-ROMのWIZARDRYフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

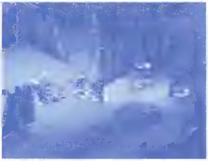
↑／テンキー8	前進
↓／テンキー2	後退
←／テンキー4	左を向く
→／テンキー6	右を向く
マウス右クリック	キャンセル(ダンジョンではキャンプ画面)
マウス左クリック	決定(ダンジョンでは矢印方向への移動)
Mキー	(ダンジョンで)マップ表示
Sキー	(ダンジョンで)ステータス表示

公式サイト　http://www.kss-inc.co.jp/0102/game/wizardry/wizardry.html

RPG　FALLOUT TACTICS:BROTHERHOOD OF STEEL

コアなRPGファンから高い評価を得ている「FALLOUT」シリーズの最新作が登場。硬派なSFの世界観に基づく重厚なストーリーが展開される作品だ。体験版はマルチプレイに対応しているほか、チュートリアルモードもプレイ可能。また、シングルプレイモードでは二つのミッションが遊べる。

※本作の専用ロビーサーバーが、ネットワークゲームの対戦ロビーサイト"TWIMNET"(http://www.twimnet.co.jp/)に用意されています。無料で遊べる体験版専用ロビーですので、この機会にマルチプレイも体験してください



インストール方法

①付録CD-ROMのFALLOUTTACTICSフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	移動、適切な行動(かぎ開け、修理など)
マウス右クリック	攻撃
Shiftキー＋マウス左クリック	走る
Iキー	所持品画面表示
Cキー	キャラクター画面表示
テンキーEnter	ミニマップ表示
テンキー－	ミニマップ縮小
テンキー＋	ミニマップ拡大
Enterキー	チャットモード
Hキー	ヘルプ画面表示

公式サイト　http://www.interplay.com/falloutbos/

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

レーシング PRO RALLY 2001

精巧なグラフィックとダイナミックな走りが魅力のラリーレーシング。体験版では、SCHOOLモードの“COMPLEX CIRCUIT”コースとTIME TRIALモードの“HALF CLOUDY”“CATALUNYA SS1”コースが走行可能だ。迫力あるラリーレースのだいご味を満喫してほしい。

インストール方法

①付録CD-ROMのPRORALLY2001フォルダに収録されている[PRORALLY2001_DEMO ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[PRORALLY2001.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「CONTROLS」で変更可能です。

↑キー	アクセル	←キー	ハンドルを左に切る
↓キー	ブレーキ	→キー	ハンドルを右に切る
Spaceキー	ハンドブレーキ	F1～F4キー	視点変更

公式サイト http://www.ubisoft.co.uk/prorally2001/

スポーツ HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2002

メジャーリーグの有名選手が多数登場する名作野球ゲームシリーズの最新作。メジャーリーグならではのダイナミックな試合の興奮が見事に再現されている。体験版では、EXHIBITIONモードがプレイ可能で、“New York Yankees”を選択できる。

インストール方法

①付録CD-ROMのBASEBALL2002フォルダに収録されている[HH2002 DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダを指定し、[Unzip]をクリックしてください。
③解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーボードでプレイする場合は、TEAM SELECT画面のINPUT項目で“Keyboard”を選択してください。

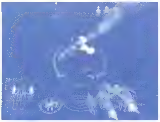
テンキーEnter	投球、スウィング
テンキー+	危険球を投げる、バント
テンキー0	盗塁、塁を進む
テンキー.	野手の選択、塁を戻る
矢印キー	野手の移動

公式サイト http://www.3do.com/highheat/

スペースコンバットシミュレーション スターランサー

宇宙空間でのスリリングな戦闘が美しいグラフィックで繰り広げられる作品。収録した体験版は、ゲーム中の音声までもが日本語になっている完全日本語版。この体験版で“インスタント・アクション”モードを存分にプレイすることができる。

※本体験版を動作させる際には、「スターランサー」の製品版がインストールされていないことをご確認ください。製品版につきましても、体験版がインストールされている場合には、必ず体験版をアンインストールしてください。



インストール方法

①付録CD-ROMのSTARLANCERフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「ゲームオプション」→「入力装置」で変更可能です。

↑キー	機首を下げる	Enterキー	ミサイルの発射
↓キー	機首を上げる	1～8キー	視点変更
←キー	機首を左に	^キー	加速
→キー	機首を右に	[illegible]キー	減速
PageUpキー	右ロール	0キー	スロットル全閉
Homeキー	左ロール	¥キー	スロットル全開
Endキー	左並行移動	Tabキー	アフターバーナー点火
PageDownキー	右並行移動		
Spaceキー	機内兵器の発射	Jキー	ジャンプ・ドライブ

公式サイト http://www.mediaquest.co.jp/slancer/index.htm

その他収録ソフトのインストール方法

CRルパン三世X

①付録CD-ROMのCRLUPINXフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[LUPINT.EXE]をダブルクリックしてください。

公式サイト http://www.unbalance.co.jp/products/for_win/p_lupin/index.html

EARTH FORTH

①付録CD-ROMのEARTHFORTHフォルダに収録されている[EARTH FORTHALPHAGL_SETUP102.EXE]をダブルクリックしてください。

公式サイト http://www.earthforcegame.com/

ODN接続サインアップキット

①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

公式サイト http://www.odn.ne.jp/

SAMMY SURICATE

①付録CD-ROMのSAMMYSURICATEフォルダに収録されている[SAMMYSETUP1 EXE]をダブルクリックしてください。

公式サイト http://www.suricate-software.com

SHEEP

①付録CD-ROMのSHEEPフォルダに収録されている[SHEEPDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

公式サイト http://www.saveoursheep.com/

Play Online MAC館

今月はWindows版からさほど遅れずにリリースされた「RUNE」のMac版を取り上げる。マウスの設定方法とマルチプレイに関する情報、ゲームサーバーであるGameRangerを使用したプレイ方法を紹介する。

文／nao

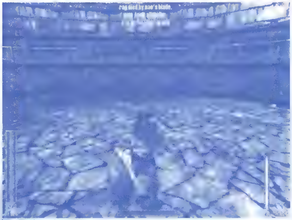
第27回 RUNE

UNREAL TOURNAMENTのエンジンを採用した
頭を使う3Dアクションアドベンチャー

Input Sprocketでマウスを設定

「RUNE」のMac版は、株式会社P&Aから日本語マニュアル付きの英語版パッケージとして発売されている。RUNEは「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)のエンジンを使った3Dアクションアドベンチャーだが、舞台は北欧神話に基づいており、武器は剣やおのが中心で銃などの飛び道具は存在しない。デモ版は"macgamefiles.com"(http://www.macgamefiles.com/)からダウンロードできるので、購入前に手持ちのパソコンで動作をチェックしてみるのもいいだろう。

シングルプレイ時の画面



マルチプレイ時の画面

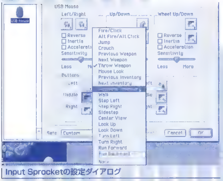
フルインストール時にはHDDの空き容量は650MB程度、メモリーは64MB以上(128MB以上推奨)が必要で、ビデオカードは3Dアクセラレーター機能(RaveかGlide)が付いたものが必須となる。筆者はG3 Blue&White 450MHzで試用したが、解像度640×480ドットならばストレスなくプレイすることができた。

Mac版のRUNEは"Input Sprocket"に対応しているので、Windows用として売られているUSB接続のホイールマウスを使う手もある(詳しくは、1999年11月号のMac館を参照)。設定方法はメニューのOPTIONから"Input"と"Configure InputSprocket"を選んで行う(画面1)。ホイールの上下移動などにゲーム上の特定の機能を割り当てることができ、かなり便利だ。このインターフェースは、MacOSないし、Input Sprocket固有のもので、ゲーム側がInput Sprocketに対応していれば、どのゲームでも同じような設定画面となる。ただし、ボタンなどに割り当てられる機能のメニューがゲームごとに異なるわけだ。画面1ではホイールボタン押すのに対して、"Activate Inventory"を割り当てようとしているところだ。自分が操作しやすいようによく考えて設定しよう。操作性が重要なマルチプレイでは大きな成果が得られるはずだ。

RUNEのシングルプレイはアクションよりも頭を使うことを強く要求されるが、操作になれてきたらほかのプレイヤーと戦うアクションのみのマルチプレイに挑戦してみよう。マルチプレイをするにはゲーム内蔵のブラウザー(画面2)か、Mac館でも何度か取り上げている"GameRanger"(コラム参照)を使う。

マルチプレイでは、マップ上に配置されたRuneと呼ばれる神の力を効果的に使うことが"かぎ"となるのでうまく活用してほしい。また、ハンデを付けることも可能なので、初めてでも安心して楽しめる。気になるWindows版との対戦だが、問題なく戦うことができた。Windows版の最新パッチはVer.1.01で、Mac版は最初からVer.1.02である。しかし、バージョンが一致していなくても対戦は可能だから心配無用だ。

画面1



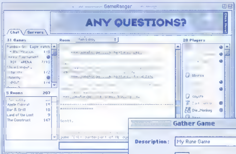
Input Sprocketの設定ダイアログ

画面2

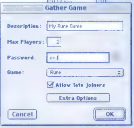
Rune内蔵インターネットサーバーブラウザー

GameRangerを活用してマルチプレイを楽しもう

この連載でも何度か取り上げているゲームサーバーブラウザーであるGameRangerの最新版は、RUNEをサポートしている。ダウンロードは、http://www.gameranger.com/からできる。古いバージョンを持っているなら、接続時に自動的にアップデートされる。RUNEの場合は、UTのようなゲームサーバーブラウザー形式とは違って、GameRangerのサーバー上にチャットルームを作り、同好の仲間で集ってからゲームをスタートする。チャットでハンデの有無などについて話し合い、みんなが合意した設定でホストがゲームを作る仕組みになっている。



GameRangerの設定画面



GameRangerのメニューから"Gather Game"を選択し、ゲームを設定すればよい

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想など、編集部あてにお送りいただいた読者の方のさまざまなご意見を掲載しています。

初めてパソコンを買いました。とにかくネットワークゲームがやりたかったからです。この雑誌は、本当にためになりました。これからもいろいろな記事を書いてください。　（埼玉県・天田　賢）

ネットワークゲームの世界へようこそ！ 弊誌が役に立ったそうで、うれしく思います。これからも読者の皆さまにとって有益で面白い誌面を作成していきたいと思います……が、残念ながら今月号で休刊になってしまいました。本当に無念です。皆さまのゲームライフが今後さらに充実し快適になることを切に願っています。　（K児）

iモードのゲームも取り上げてほしい。　（宮城県・守谷たつみ）

広末涼子がゲームをプレイしているあのCMを見て、503iシリーズが欲しくなった人も多いんじゃないでしょうか？ ボクもiモードユーザーで、当然のことながら503iシリーズへの買い替えを考えています。その動機は彼女ではなく、彼女がプレイしている「スターソルジャー」のゲーム画面に引かれて。はぁ……やっぱりボクって、ダメ人間ですかね。iアプリは、機種によってかなり動きに差があるそうです。店頭でその動きを見比べてから、選んだ方が良いかもしれません。（ゆさろう）

一戸建てに引っ越したので、今度こそパソコンゲームでバンバンサウンドを響かせて「RAINBOW SIX」シリーズや「Motocross Madness 2」「COLIN McRAE RALLY 2.0」をやってみたい。　（埼玉県・斉藤　誠）

おお、一戸建てに住んでいるとは、うらやましい。アパート暮らしの私が自宅でゲームを大音量でプレイしていると、「うるさい」と家人に言われます。特に、「DIABLO Ⅱ」のモンスターを昇天させた時に発せられる奇声は、相当耳障りだったようです。音の出し過ぎには気を付けてください。　（ヤナギ）

「サクリファイス」の特集と攻略をお願いします。　（神奈川県・原田　准）

今月の特集はいかがでしたか？ 日本語版も発売され、これからはマルチプレイが熱くなりそうなサクリファイスですが、キャンペーンのストーリーがとても面白いので、ぜひ5人すべての神でクリアを目指してみてください。今回の特集で紹介した戦術はシングルプレイとマルチプレイのどちらにも有効で、勝つためには不可欠のものなので、参考していただけるとうれしいです。　（Atsu）

最近、友達とボイスチャットを始めました。こちらの声はよく聞こえるそうですが、相手の声が聞き取りにくいのです。また、混信（？）することもしばしば。ボイスチャットのソフトやハード関連情報、通信環境、設定などについていろいろ知りたいと思います。　（神奈川県・深作俊雄）

友人同士でなら問題はないんでしょうが、見ず知らずの人とボイスチャットをするのって抵抗ありませんか？ 聞いた話によると、シンガポールや台湾ではボイスチャットが非常に盛んに行われているらしいです。正直なところ、ボイスチャットが付属しているゲームでも、その機能を使いまくっているという人を見たことがありません。国民性の違いでしょうか？ でも、個人的には、一つの部屋にパソコンを持ち寄って声で連携を取りながらゲームをプレイした経験があるので、それが非常に役立つことは分かっているつもりです。研究の価値あり、といったところですかね。　（ま）

貴誌が3月24日発売号で休刊するリリースを拝見しました。私がネットワークゲームを始めたのは、貴誌を書店で見掛けてからです。「まだまだこれからっ」という時期に休刊はあまりに寂しいです。今年はブロードバンドの時代、いよいよネットワークゲームがブレイクします。プロゲーマーやPCバンなど、ビジネスとしても動き出すでしょう。必ず復活してください。待ってます！　（NetGameRookies／Konto）

Play Online発行の第一の目的として、「ネットワークゲームの面白さを日本のパソコンユーザーに知ってもらいたい」という意図がありましたが、その目的はある程度果たせたかと自負しています。弊誌の休刊は会社の方針ですが、編集者の本音としては、引き続き自分たちの好きなネットワークゲームをWebなど、何らかの形で紹介していきたいと思っています。ご期待に応えられるよう、今後も頑張ります。また、今月号のp.120～121で紹介した“JAPAN CS CLAN TOURNAMENT”のように、ユーザー主導でネットワークゲームが盛り上がっていることをうれしく思います。Kontoさんも、引き続きネットゲームルーキーズ（http://www.na.rim.or.jp/~work/ngr/）で、ネットワークゲームの魅力を日本のゲーマーにご紹介いただけますよう、お願い致します。　（坂之上）

自慢ショット

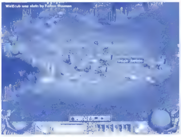
やり込んだ人はすでにご存じかと思いますが、「COLIN McRAE RALLY 2.0」ではゲームを進めて行くうちに“オプション”の“チート”欄に徐々に項目が増えていき、さまざまなチート（ずる技）を有効にすることができるようになります。これは、いちばん最後の“モンスタートラック”をONにした状態で撮影したものです。まるでラジコンカーみたいですよね。
（東京都・POWA）

往年の名車LANCIA STRATOSが、何ともかわいらしい姿になってしまいましたね。これ以外にも、重力が少なくなったり、障害物の弾力がものすごいことになったりするチートが用意されているので、このゲームをお持ちの方はぜひ試してみてください

ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間など、他人に自慢したくてしょうがないあなたの撮影したスクリーンショットを掲載します。

Player's Suggestion

今年になってから「DIABLO Ⅱ」はハッキング問題で何かと騒がしいですが、私の周囲では特別被害にあったという話もなく、相変わらず激しい戦闘を楽しんでいます。さて、私がDIABLO Ⅱで不満に思っている点は、死亡時にはアイテムを回収するために地道に走って現地に戻らなければいけないことです。もし、死んだキャラクターを蘇生する魔法やアイテムがあれば、パーティーの仲間を待たせることもないし、ぎりぎりの戦闘の最中に蘇生を行って現場に復帰するという、緊迫したシーンを体験することも可能になると思います。新しい拡張パックでは、ぜひこの要素を追加してほしいと願っています。
（神奈川県・魔法使いのおっさん）



どんなゲームでも、モンスターに打ちのめされてしまうのはつらいもの。DIABLO Ⅱでは、アイテムを回収するために死亡した場所まで走ってもどらなければならないが、蘇生も魔法があればすぐに戦闘に復帰できて退屈しなくなる、かも？

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ これは、ゲームに対するプレイヤーの側からの提案です。

プレイヤー言いたい放題

高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に薦められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満などを紹介します。

微妙な操作を要求するリアル系のフライトシミュレーターと違って、エンターテインメント性にこだわった軽快なアクションが楽しめるフライトゲームです。グラフィックとサウンドも抜群の出来だと思います。ハリウッドのシナリオでは100回近く死にました!　（奈良県・保木　敦）

この作品のキャンペーンの楽しさは、一般的なコンバットフライトものでは味わえないですね。操作も簡単で覚えやすいし、弾の制限もあまり意識することなく撃ちまくれるんで、プレイしていると気分がスカッとします。（広島県・木嶋由太郎）

アクロバティックな飛行がいともたやすくこなせてしまうのがこのゲームの魅力だと思う。列車と並走する形で低空飛行を行ったり、敵機の追撃を交わすために建物の間に突っ込んだりと、映画のワンシーンのようなシナリオが満載なのが良い。（栃木県・坂本孝紀）

デモ版をプレイしてみました。シングルプレイのミッションが二つ収録されていたのですが、フライトシミュレーターを一度もプレイしたことのない私が夢中になってしまい、翼を炎上させながらどうにかクリアまでたどり着きました。ジョイスティックと一緒に買ってこようかな～。（愛知県・高浜広志）

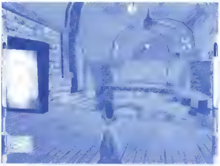
昔の大空にあったロマンのようなものが感じられます。空中戦はまさに追いかけっこで、敵の後ろに思いどおりに回り込めた時の快感はなかなかのもの。しかも、周りのキャラクターが「10時の方向に敵機！」などと叫んで臨場感を盛り上げてくれるのがたまらない。（大阪府・郷原謙太郎）

自分が“空賊”というアウトローになって暴れ回るという設定にしびれました。収録されたシナリオはどれも破天荒な冒険ばかりで、昔のエースパイロット気分でプレイすることができました。（東京都・古屋章允）

Reader's Review

アリス イン ナイトメア

ゲームシステムはトゥームレイダータイプの3Dアクションで、不思議の国に独特なアレンジを加えた異様な雰囲気を味わうことができる内容になっている。主人公のアリスは一見するとか弱い女の子にしか見えないが、ぎらぎらと輝くナイフを振り回したり、アイテムを取ることで悪鬼のように変身したりと、さまざまな意外性でプレイヤーを驚かせてくれる。また、登場するキャラクターとアリスとの会話にはブラックユーモアがたくさん詰め込まれており、上質な日本語訳も手伝って、思わずにやりとさせられてしまう。最後のボスが思ったより弱く、エンディングがいまいちあっけなかったりするのは拍子抜けしたが、全般的にはなぞ解きとアクションが非常にうまくまとめられた内容で、プレイしてみる価値のあるタイトルだと思う。（神奈川県・マギーちろう）



ハートの女王と再び対決するために、さまざまな試練に挑んでいくアリス。トランプやビックリ箱をモチーフにしたユニークな武器のアイデアも満載だ

実際にプレイしたゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度（%）を、読者による新作ゲームのレビューとして紹介します。

ぺかたろーと愉快な仲間たち　第16回

日々ネットワークゲームの世界に入り浸り、世界中のプレイヤーと交流を広げているPEKA-TAROが、一風変わったネットワークゲーマーたちを紹介します。想像もできないような不思議な人が、この世界には存在しているのです。

「がんばれPEKA-TARO!」:すっげぇ恥ずかしいよ度★★★★★

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)の日本シャードに遊びに来る外人さんの中で、私がいちばん親しくしているのがGさん。UOでは普通、称号は名声が上がるにつれて高くなっていくのだけれど、キャラ名に“グレート”としっかり書き込んであるのがとっても印象的。トラメルができた時、家の建築に失敗して「家の無いおれはグレートじゃないんだよ!」と叫んでUOを引退すると怒りまくり、次の日に無事友人から家を譲ってもらって「やっぱりわが家は最高だね!」と語ってあっさり引退撤回と、言動もかなりイカス。ある日、そんな彼から「ぜひモヒカンナイトメアを捕獲してきてほしい」と頼まれたのね。「それくらいお安いご用」と捕獲地に行ってみれば、そこにはライバルの人の山が。仕方なくその間に交じって調教を始めてみたものの、なんせ人数が多いからなかなか順番が回ってこない。しびれをきらしたGさんは、大文字のローマ字（しかもピンク）で「PEKA-TARO、GOGOGOGOGOGO!!」と熱い声援を叫び続けてくれたわ。もう、むちゃくちゃ恥ずかしくて、調教どころではなかったけど、なんとか1匹を無事捕獲。町に戻って引き渡してあげると、「なんてスウィートなんだ。でも、おれはベットが呼んでいるから、もう寝るね」とさっさと帰ってしまいました。モヒカンナイトメアより、あんたがいちばんカッコイイわよ……。　文／PEKA-TARO

読者の皆さんへ

Play Onlineを長らく応援してきてくださった読者の皆さん、本当にありがとうございました。われわれ編集者とみなさんの交流の場となってきたPlay Online SQUAREは、はがきや電子メールでお寄せいただいた、たくさんの投稿によって支えられてきました。Play Onlineの休刊に伴いこのページも今回で最後となりますが、これからもみなさんが楽しいネットワークゲームライフを送れるよう、スタッフ一同心から願っています（またいつか、ネットワークゲームの中で対戦者として皆さんにお会いできると良いですね）。

2001年3月24日
Play Online編集部一同

だれにでも、もう一度遊んでみたいという思い出のゲームがある。さまざまなゲームに触れてきた方に、もう一度プレイしてみたいというゲームを振り返ってもらう「名作ゲーム回顧録」。今回は、国産のパソコンゲームの隆盛をファンの立場で追いかけ続け、本誌でも分かりやすい切り口でゲームを紹介してくれている曽我英幸氏に話を聞いた。

ダークサイドの魅力を追求した
緋王伝

曽我英幸

職場でゲームクランを設立するほどのゲーム好きが高じて、サラリーマンを続ける傍らPlay Onlineで兼業ライターをこなしている。最近は一向に上達しないリアルタイム戦略シミュレーションでカモにされているため、違うジャンルを流行らせようと、新作ゲームを手当たり次第に試す毎日を送っている。

コンソール向け作品にはない背徳的なストーリーに感激

日本国内でパソコンといえば、PC-9801シリーズだとだれもが信じて疑わなかった1990年代の初頭。当時のパソコンゲームは、日本ファルコムのイースシリーズや英雄伝説シリーズに代表される、正統派ファンタジーRPGがトレンドだった。それはコンソールの世界にも共通した現象で、ドラクエやFFシリーズだけにとどまらず、"RPGとは正義の勇者が悪の魔王を滅ぼすこと"といった具合。お決まりのパターンばかりのシナリオに、筆者は少々食傷気味になっていた。

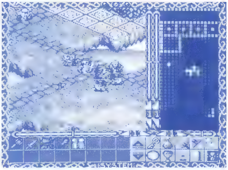
そのころ、まだ高校生だった筆者は、あり余る時間を全力で浪費するように、あらゆるゲームに手を染めていた。そんな中、1992年に「パッケージの絵柄が気に入ったから」という説得力のない理由で購入したのが、ウルフチーム制作(現在は日本テレネット)の「緋王伝」だった。この緋王伝はシミュレーションRPGというジャンルに分類される作品なのだが、何より秀逸だったのはゲームの世界観だった。敵国に内通した大臣の手引きによって攻め落とされたマッキンタイア城。そこから生き延びた第3王子リチャードが、復讐のために魔物を従えて再びマッキンタイアの地に攻め込む、というのが大筋のストーリーだ。

英雄が活躍する美談をテーマにした作品ばかりがもてはやされていた中、このハードなバックストーリーは衝撃的だった。さらに、美麗なグラフィックや、ファンの間で評価の高かったウルフチームお手製のBGMが醸し出す独特でダークな雰囲気は、筆者を一瞬で虜にした。肉親である王家の人々や、志半ばにして散っていった親友の敵を討つために、そして王族としての復権を遂げるために、リチャード王子は自ら血塗られた王冠を手にし、人々から赤を意味する"緋王"とまで呼ばれるようになるのである。手段を選ばず、自らの目的遂行にすべてをかけた彼の行為に、高校生だった当時の筆者は"男"を感じたのだ。

さまざまな要素を含んだ魅力的なシステム

もちろん、シミュレーションRPGというゲームの特性上、バックストーリーだけで楽しめてしまうわけではない。緋王伝はゲームシステム自体も非常に完成度が高く、いつまでも飽きさせない作りになっていた。リアルタイムで時間が経過する面クリア型のシステムで、スタート時は主人公であるリチャードと数匹のモンスターを戦力としてスタートするのだが、各ステージで石像となっているモンスターを解放することで仲間にしていくことができた。

緋王伝では、ステージのクリア地点へだれか1人でも到

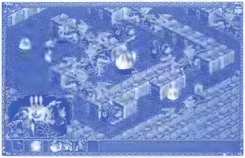


これは1994年に発売されたスーパーファミコン版の画像。個性豊かなユニットを、クオータービューで見下ろしたマップ上で操作する仕組みになっている。リアルタイム制のため、良い意味での緊迫感があった

達させればそのステージは終了となるのだが、これがなかなか難しい。単純に、ステージに登場する敵すべてを倒せば良いというわけではなく、マップ上に配置されたさまざまな仕掛け(トラップ)をかいくぐってクリア地点を目指さなくてはならなかったのだ。

さらに、プレイヤーの操るユニット(モンスター)や、それらが装備する装備も多種多彩で、コレクションの要素が非常に強かった。クリアの仕方によっては手に入らないものが存在していたため、筆者と同じように緋王伝にハマっていた学校の友人たちと、集めたモンスターの数を競ったりもした。

しっかりしたバックストーリーと、モンスターやアイテムのコレクション要素が相乗効果を生み、緋王伝の名は、最高クラスの作品として筆者の心に強く刻み込まれている。そして、それを裏付けるかのように、続編である「緋王伝Ⅱ」と「緋王伝Ⅱ'(ダッシュ)」も発売と共に好評を博し、ついにはスーパーファミコンにも移植されたのだった。今となっては知る人も少ない緋王伝であるが、今あらためてプレイしてもその面白さに色あせた感はなく、ライトゲーマーからやり込み派まで、幅広い層のプレイヤーが楽しめる名作であったと筆者は感じている。当時のゲームとしては画期的なマルチウインドウシステムを採用していたことだし、できることならWindows版での復刻、続編の発売を望みたいものである。



こちらは緋王伝シリーズの3作目となる緋王伝Ⅱ'(ダッシュ)の画像。フロッピーディスク4枚というボリュームで、マウス専用タイトルとなっていた。戦闘時には派手なエフェクトが表示され、われわれの目を楽しませてくれた

● 進化の一つの可能性 ●

ヴァンパイア:ザ・マスカレード リデンプション

3Dグラフィックによるアクション RPGというまったく別のシステムであるが、主人公が吸血鬼というダークサイド側のキャラクターである点や、ステージ制のマップ構成、世界観が醸し出すダークな雰囲気などが、緋王伝と同じ"心地良い閉塞感"を与えてくれる。石像からユニットなどのコレクション要素はないが、緋王伝の雰囲気がたまらなく好きという人にとっては、当時の興奮が蘇るであろう1本である。

好評発売中

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

最終回 カッコいい言い回しを使おう

今回は映画や小説に出てくるような、ちょっとクールな表現がテーマだ。覚えやすく、コミュニケーションに役立つ実践的な言い回しを中心に紹介しよう。ありふれた返事の仕方に飽きたら、ここで紹介した表現をぜひ試してほしい。

前回に引き続き、ネットワークゲームでのコミュニケーションに大いに役立つ実用的なフレーズを取り上げる。今回は映画、小説、ドラマなどでもよく用いられる、しゃれたフレーズを紹介しよう。こうした表現はいわゆる"決まり文句"でもあり、実際の会話でも頻繁に使われるため、生きた英語に近い会話ができる。例のごとく、タイピングの手間を省くために、don't→dontのように'(アポストロフィー)を省いたり、YouをUなどに変えてしまってもいい。

Roger

It was nothing

Are you with me?

Nite

●会話での常用表現

単なる「ありがとう」「さようなら」だけではなく、もう少し粋な感じのフレーズを使ってみたいと思うことはないだろうか？ 覚えやすく、会話のバリエーションを広げるのに役立つ言い回しには、以下のようなものがある。

表現例	意味	説明
I owe you one	一つ借りができたな	"Thank you"の代わり、または"Thank you"の後に付け足して使うと雰囲気が出る
I just did what I could	できることをやっただけさ	謙遜した言い方の"You're welcome"(どういたしまして)。Thanksに対して返事をするときに使う
It was nothing	どうってことないよ、礼は要らないよ	こちらもThanksなどに対する返事として用いる
Thank God!	やれやれ！ うまくいった！ ありがたい！	"Thank heaven"とも言う。自分の幸運を天に感謝する言い方は日本語にないので新鮮に感じる
It always happens	よくあることだよ	仲間のミスへのフォローなどにも使える
Are you with me?	話聞いてる？ 今コンピューターの前にちゃんといる？	直訳すると変な意味になってしまうが、話を聞いているかどうかの確認で用いる
You beat me	先を越されたよ	思っていることを先に言われたり、狙っていた敵に先にとどめを刺されたりしたときに
Copy that／Roger	了解した	元は無線などで使う言葉。OKと同じ意味で使う。単にCopyとも言う
Do you have the time? (=What time is it?)	今何時？	変な聞き方だがきちんとした英語。"Have you the time?"と聞くこともある
Not right now	今はいいよ	一時的に断るときの言い方。 例)A:Wanna go back town?　街に戻ろうか？ B:Not right now　今はいいや
Be happy to	喜んで	何かを頼まれたときに快く引き受けるときの言い方。 例)A:Can you lead on?　先導してくれる？ B:Be happy to　喜んで
I was framed	はめられた	「だまされた、裏をかかれた、してやられた」という表現
I'm doomed／I'm history	もうおれは終わりだ	しくじったときに大げさな言い方として使う。たいていは笑いをとるため
By any chance	ひょっとして	疑問文の後に付けて用いる。 例)Do u have extra ammo by any chance? ひょっとして予備の弾薬持ってたりする？
You all thumb boy!	ぶきっちょめ！ ド下手くそ！	指が全部親指だったら、相当不器用にもなるだろう。親しい仲間同士で冗談めかして言われる
I'm outta here (=I'm out of here)	もう帰るよ、もう出掛けるよ、さよなら、もうログアウトするよ	直訳すると「ここから出て行く」となるが、Goodbyeと同じような意味。ログアウトするときにも使える
Sleep well／Sweet dreams／Nighty night／Nite	おやすみ	深夜にログアウトする仲間に対して使われる。CyaやByeより親しみのある表現。NiteはNightが崩れた形
It's a must	絶対やらなきゃ	このmustは「絶対必要なもの」「はずせないもの」のこと。 例)A:We shoot that?　あれ撃つの？ B:Yea, it's a must　そうさ、やらなきゃ
It's all the same to me	どっちでもいいや	選択を迫られたときの返答に用いる
It's all yours	君に任せるよ	同上。相手に決めてもらう場合に。"Up to you"も同じ意味。ほかの人全員に任せるときは"Up to you all"となる
Count on me	任せてくれよ	手伝いたいとき、自分が決定権を持ちたいときに
Count in me	私も仲間に入れて	仲間内なら"Can I join?"よりこちらの方がいいだろう
Count me out	私は勘定に入れないで、当てにしないで、やめておくよ	都合が悪いときなどの断り方

●否定形を使った常用表現

否定文にはきつい印象を受けがちだが、実際の意味はそうでもない場合が多い。ここでは会話に役立つ、否定形を含んだ表現を紹介する。読み解くと実は否定的な意味はないフレーズもあるので注意しよう。

表現例	意味	説明
Don't be fooled	引っ掛かるな、だまされるな	Foolは愚か者、ばか者という意味の名詞だが、ここでは「だます」という意味の動詞として使われている
Don't be sorry／Don't say sorry	謝ることはないですよ	謝っている人のフォローに
I don't blame you	しょうがないよ	これもフォローに使える言い回しだ
Don't imagine things	思い過ごしだよ、そう気をもむな	悪い想像はしないように、という意味
I didn't mean to	悪気はなかったんだ、わざとじゃないよ	やたらにSorryと言うと完全に自分の非を認めたことになる。謝りたくないが説明はしたいときに使える表現
It wasn't your day	ツイてなかったね	反対にツイている場合は"Today's your day!"といった表現を使おう
I can't stand it	我慢ならないよ	Standには「耐える、こらえる」と言う意味がある
I can't thank you enough	感謝してもしきれないよ	"Thank you very much"以上の感謝の念を表す場合に用いる
I can't help it	どうしようもないよ	自分の手には負えないという意味
You never know!	やってみなきゃ分からないよ!	先のことについて確信できない場合に使う

Play Online 5
May No.035

発行人：染野正道

編集人：宮崎秀規

発行所：株式会社デジキューブ　Play Online編集部

〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7

電話03(3444)5797(編集部)

電話03(3444)5765(販売)

電話03(3444)5926(広告)

発行日：2001年5月1日(毎月1回1日発行)

編集長：長尾真樹

デスク：坂之上延隆

編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／遊佐孝之
多田羅洋平／星原昭典／若木洋一／岩田　篤

アートディレクター：小林亮輔

アメリカ駐在：Kaito Okutani

イラスト：横山　宏／S.Kohei／HIWA／渡部和生／高嶋　恵

DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／
アイダックデザイン／田中早奈江／高橋直子

写真：大澤　誠／神田喜和／Shinya Aizawa／株式会社ディー

広告担当：大嶋清太／荒井美帆

渉外：市原　孝

販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二／吉川 靖

制作：中村寛文

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright ©2001 DigiCube Co., Ltd.

広告索引／広告企業URL

表2見開き	エムスリイエンタテインメント	http://www.zoo.co.jp/
表3	ツクダシナジー	http://www.tsy.co.jp/
表4	メディアクエスト<㈱マイピック>	http://www.mediaquest.co.jp/
p.002,003	日本テレコムODN	http://www.odn.ne.jp/
p.006	ケイエスエス	http://www.kss-inc.co.jp/
p.007,009	メディアクエスト<㈱マイピック>	http://www.mediaquest.co.jp/
p.008	スクウェア	http://www.playonline.com/
p.010,011	サン・マイクロシステムズ	http://japan.cobalt.com/
p.012,013,014,015	デジキューブ	http://www.digicube.co.jp/
p.016	アスキー	http://www.asciirocket.com/
p.129	オーバートップ	http://www.messe-sanoh.co.jp/

編集後記

■自宅では、いまだにナローバンドでネットにつなげている私が言うのもなんですが、今年は爆発的にブロードバンドが普及します。今よりも快適なネットワーク環境が日本中に広がれば、ますますネットワークゲームが盛んになるはずです。ネットワークゲームにかかわってきた人にとっては、“まさにチャンス到来”といった状況でしょうか。諸事情によりPlay Onlineは休刊となりますが、この分野を開拓してきた方々を間近で見てきましたので、“ネットワークゲームの未来は明るい”と断言できます。今までPlay Onlineを支えていただいたすべての人に感謝しています。また、毎月本誌を購読してくださった読者の皆さまにもお礼を申し上げます。[↓以下、しんみりとした内容の編集後記が続きます。最終号なのに、中には意味不明の文章も混ざっていますが、お時間がございましたら最後まで読んでください]　（長尾）

■すでに多くの方が知っていると思いますが、Play Onlineはこの2001年5月号をもちまして休刊することになりました。弊誌を購読していただいた多くのゲームファンや、記事編集にご協力いただきましたライター、メーカーの皆さまに、厚く御礼申し上げます。ネットワークゲームは、まさにこれからマーケットの拡大が期待できる分野だと思っています。今後は、読者の皆さんが中心になって、ネットワークゲームを盛り上げていただけることを強く期待しています。（坂之上）

■取材を通じて優秀なゲームクリエーターの人柄に触れたことが、今までの仕事の中で特に印象に残っている。ウルティマIXのRichard Garriott氏、ノクターンのMark Randel氏、HEAVY METAL：F.A.K.K.2のLevelord氏といった方々は、とても気さくで、こちらが恐縮するほど気を遣う、優しい人たちであった。そして、彼らのゲーム制作にかける情熱を誌面で伝える仕事に携われたことに、私は誇りを感じている。この場を借りて、お三方とWilder氏にお礼を言いたい。「ありがとうございました」。　（柳田）

■アメリカのある企業がケンブリッジ大学やNASAと共同で、昆虫のように“羽ばたいて飛ぶ”小型ロボットを開発しているそうだ。化学物質と反応して伸縮するRCMという人口筋肉を使って羽ばたきを発生させるのだが、非常にゆっくりと進んだり、空中で制止できるといったメリットがあるらしい。将来は惑星探査などに応用する予定とのことだが、思わず、兵器に転用されたこの小型ロボットが、アメリカ国防省で研究されている歩兵用パワードスーツ“Exoskeleton”に撃ち落とされるシーンを想像してしまった。不謹慎な自分に反省を促すことにします。　（ま）

■Play Onlineの月刊化が決定した1997年の冬、大学卒業を控えた私はバイトとして編集部に配属された。実はそれまでパソコンでゲームをしたことがなかった私だが、大きな可能性を持つネットワークゲームには強い魅力を感じた。「これはゲーム界の主流になるはずだ！」そう思ってからはや3年。国内のゲームメーカーが続々とネットワークゲーム市場に参入し、まさにこれからという時期での休刊。誠に無念です。またどこかでお目にかかることがありましたら、よろしくお願いします。読者の皆さま、そしてお世話になったすべての方々に感謝致します。ありがとうございました。　（K児）

■Play Onlineに参加してから、もう半年近くになります。月日が経つのは早いものですね。前の編集部を辞め、その後の3ヵ月間の療養生活で堕落しきった私を変えてくれたのは、Play Onlineでした。休刊という非常に残念なことになってしまいましたが、私は休刊後でもオンラインゲームをネタにした企画を立てていくと思います。復帰には多少の時間がかかると思いますが、創刊の際には温かい目で迎えてください。　（ゆ）

■ネットワークゲームの面白さを知るためには、インターネットで情報を検索することや、雑誌を読むことより、実際にプレイするのがいちばんの近道です。ただ、それなりにハードルは高く、それを取り除く作業が必要ではないのか？ そのための方法の一つとしてPlay Onlineという媒体の意義があったような気がします。今後ネットワークゲームがより進化するにつれて、どういった情報が求められるのか？ それを模索しつつ、雌伏することになりました。国内、海外を問わず、今までにないネットワークゲームの登場に期待しながら、いずれまたみなさんと再会したいなと考えています。それでは。　（TTR）

■いちごが食べられません。酸っぱすぎます。見ただけでだ液が後から後からだらだら出てきます。興味ないんですけど今はいちごの季節なんですか？　夕食を取ろうとしてファミレスに入ると、壁のポスターとか、フォークなんかを乗っける例の紙とか、ナプキンの入っている例のアレとか、とにかくいちごまみれで、よだれが出過ぎてベロの下あたりが痛い。生活しづらい。　（ほ）

■音声チャットソフト「Roger Wilco」の作者らが開発しているフライトシム「TARGET KOREA」(http://www.targetware.net/)の構想がすごい。「ACES HIGH」や「WAR BIRDS」のように、数百人のプレイヤーが一つの戦場に存在するタイプのゲームで、しかも、マイクロソフトの「Flight Simulator」シリーズと同様に、機体や地上オブジェクト、戦場の地形、フライトモデルまでユーザーが作成／編集できるのだ。シリンダー内の化学反応まで計算するくらい高いシミュレート度、機銃から発射される弾丸の種類の割合(例：5発に1発の割合で曳光弾を混ぜる)まで編集できる高いカスタマイズ度などなど、どこまで実現できるのか分からないが、期待大である。　（若）

■「リアルじゃなんの取りえもなく、途中で投げ出してばっかの俺らだけどよ、大好きなNETゲームのことは最後までがんばってみようぜ……」毎日狂ったようにプレイしていたUOで、そんなことを友人に言われたことがある。彼と一緒にWarGuildを設立した当初、うまく入隊者が集まらなく、諦めようとしたとき彼に言われた言葉だ。今思えば人に伝えるのも赤面してしまう話だが、その時は大変な感銘を受け、最終的には20数名の仲間と弱いながらもWarを毎日楽しむことができた。大変だったがそれ以上に得たものは大きい。本号でPlay Onlineが休刊になるにあたり、そんな彼の言葉をふと思い出す。Dよ、あのときはおまえの言葉で楽しい経験させてもらったよ。でも今回は何も言わなくていいぜ。だって、これで終わりだなんてちっとも思ってないんだからよ。　（Atsu）

■最終号になってしました。表紙を含め特集など少しずつではありますが新しいスタイルの為に努力してまいりましたが非常に残念です。わたくしが、担当させて頂いたのは極わずかですが、各デザイナーを代表してお礼申しあげます。誠にありがとうございました。これからのPCゲームに期待して・・「POばんざい～おやじ～カツ丼、カツ抜きで～」・・・ともかく楽しみは分からない方が、嬉しいですしね。・・・カツ丼は関係ないですねっ。　（こっ）

■海外ディベロッパーとのインタビューシリーズが始まったのは、プロゲーマーリーグ取材の口実として、当時「HALF-LIFE」を開発中だったValve Entertainment社を訪ねたことがきっかけでしたっけ。大した企画もない中での出発でしたけど、ともすれば「大味な洋ゲー」としてしか受け止められていなかったパソコンゲームの魅力を、ちょっとでも読者の皆さんと共有できたのではないかという後付けの理由でもって、Play Onlineへの未練をかき消そうとしてます。読者とライター諸氏、そして何よりも編集部員の情熱がヒシヒシと伝わってくる、ホントに良い雑誌でしたね。　（奥谷）

お知らせ

今月号をもちまして、Play Onlineは休刊いたします。これまでのご支援、ご愛顧に深くお礼申し上げます。　Play Online編集部一同

HOMEWORLD®
CATACLYSM™
カタクリズム
日本語マニュアル版
あの大戦から15年・・・
希望を求め、外宇宙に乗り出す若き部族Somtaaw。
新たな敵、新しい友の入り乱れる中、全宇宙を脅かす「獣」が出現する。
●進化したテクノロジーと新しいシップが可能にする、より巧妙な作戦行動!
●全17面の新しいシングルプレイ用ミッション!もちろん前作を知らなくても楽しめます!
●さらに洗練された宇宙船! アニメのような動き!
●制限のない、どこまでも操作可能なカメラアングル。
●LANおよびInternetではWON.NETでの対戦が可能。
●WAYPOINT(道順選択)機能、時間圧縮機能などを追加! より遊びやすい新インターフェース!
発売日 3 23 Fri
SIERRA STUDIOS
BARKING DOG STUDIOS
relic
価格 7,800円(税別)
Windows® 95/98/Me/NT/2000
CD-ROM
カタクリズムは単体で遊ぶことができます。
©2000 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Sierra, Sierra Studios, Homeworld and Cataclysm are trademarks and /or registered trademarks of Sierra On-Line, Inc.
世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
www.tsy.co.jp
ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL : 03-5272-8955 / FAX : 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy

MYST III EXILE®

2001.6.28. 美しく謎めいた世界へ迷いこむ。

THE PERFECT PLACE TO PLAN REVENGE

ミストIII エグザイル 完全日本語版
ハイブリッド(Windows®95/98/Me & MacOS) CD-ROM ¥9,800(税別)

MQ MEDIAQUEST
株式会社マイピック http://www.mediaquest.co.jp
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
ユーザーサポート:03-5805-3629(祝・祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30)
販売元:エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社

PRESTO STUDIOS GAME studios

©2000 TLC Entertainment Properties LLC. ©2000 Cyan, Inc. Myst and Riven are registered trademarks of Cyan, Inc. All other trademarks are the property of their respective holders. In the interest of property improvement, information and specifications represented here are subject to change without notice. For Sale in Japan Only.

この商品はインターネットでもお買い求めいただけます http://www.mqdirect.com

■Microsoft® Windows®, 及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。■Pentium®は、米国Intel社の登録商標です。■Macintosh/Mac ロゴは、米国及び他の国々で登録されたApple Computer,Inc. の商標です。■その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。■表示発売日は発売予定日です。

Play Online 5 2001
株式会社デジキューブ
2001年5月1日発行 毎月1回1日発行 第4巻第5号通巻35号 1999年11月12日第三種郵便物認可
発行人/染野正道 編集人/宮崎秀規 編集長/長尾真樹 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3444-5797(編集部) 電話03-3444-5765(営業) 電話03-3444-5926(広告)

T1117893050988

Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©2001 DigiCube Co., Ltd.
雑誌17893-5 定価:980円 本体933円

CD-INDEX

Play Online

2001年5月号 付録CD-ROM Windows 95/98/Me版 INDEX

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	内容
BASEBALL2002	HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2002
CRLUPINX	CRルパン三世X
EARTHFORTH	EARTH FORTH
FALLOUTTACTICS	FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL
GIANTS	ジャイアンツ シチズンカブト
ODN	ODN接続サインアップキット
ONI	ONI
PRORALLY2001	PRO RALLY 2001
SAMMYSURICATE	SAMMY SURICATE
SHEEP	SHEEP
STARLANCER	スターランサー
WIZARDRY	ウィザードリィ クロニクル

(マーク)マークはマルチプレイに対応していることを表します。

scanned & edited
by kitsunebi